

Édition 3 - 1991

Numéro 1

SUPER OFF-ROAD

Une course effrenée entre quatre joueurs!

MEGA MAN 2

Il est de retour!

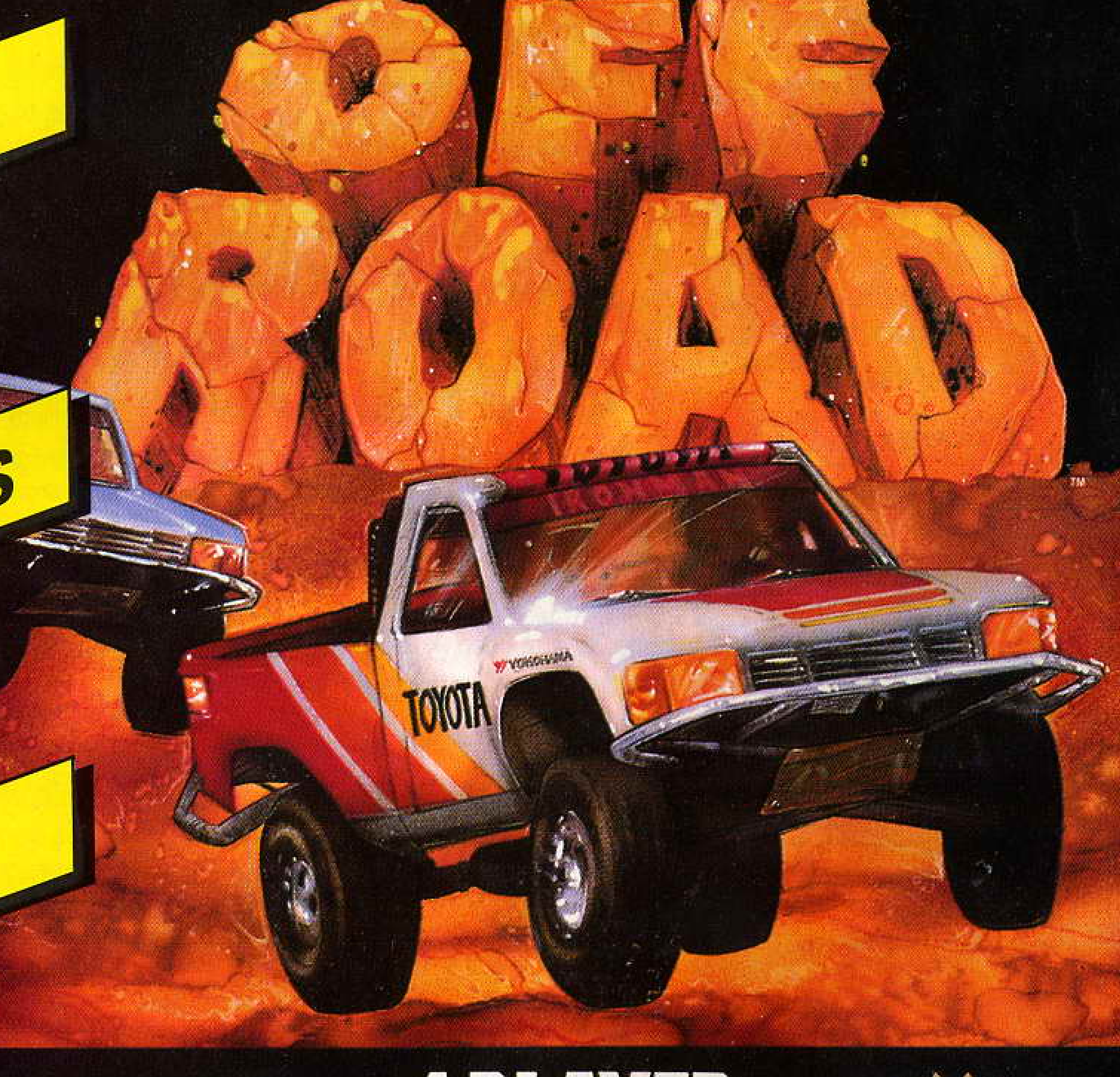
TIPS AND TRICKS

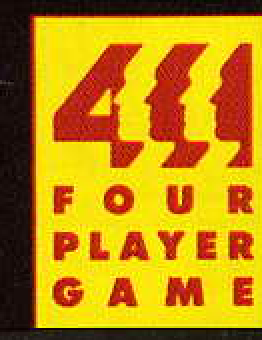
En exclusivité, astuces pour les Tortues

GAME BOY

Présentation de Spiderman, Kwirk et bien d'autres!









SIX études complètes qui vous mettront l'eau à la bouche

Faites Votre Sélection!

Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le
SYSTEME NINTENDO.

SERIE AVENTURE

- Bionic Commando™
- Faxanadu
- Fester's Quest™
- Goonies II™
- **Ghostbusters II™ ...NOUVEAU**
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest™
- Zelda II -The Adventure of Link™

SERIE D'ACTION

- Adventures of Lolo
- Airwolf
- Balloon Fight™
- Batman
- **Bayou Billy ...NOUVEAU**
- Black Manta
- Bubble Bobble™.
- Clu Clu Land™
- Cobra Triangle™
- Ice Climber™
- **Double Dragon ...NOUVEAU**
- Kung Fu™
- **Mega Man 2 ...NOUVEAU**
- Pinball™
- **Pinbot ...NOUVEAU**
- **Probotector ...NOUVEAU**
- Skate or Die
- Silent Service..
- **Snake Rattle'N' Roll ...NOUVEAU**
- **Solar Jetman ...NOUVEAU**
- Spy vs Spy™
- **Stealth ATF ...NOUVEAU**
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tetris
- Tiger Heli™
- Urban Champion™
- Wizards & Warriors™

SERIE PROGRAMMABLE

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIE SPORT

- Blades of Steel™
- Double Dribble™
- Golf
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Soccer
- **Super Off Road ...NOUVEAU**
- Tennis
- Track & Field II™
- Volley-Ball
- World Wrestling™
- Wrestlemania

Faites Votre Sélection! GAME BOY

CARTOUCHES

- Alleyway™
- Balloon Kid ...NOUVEAU
- Golf
- Kwirk ...NOUVEAU
- Pinball - Revenge of the Gator.NOUVEAU
- Qix™
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis
- Wizards & Warriors™......NOUVEAU.

A VENIR

- Double Dragon ... Mar 91
- Gargoyles Quest. ... Mar 91
- Spiderman. ... Mar 91

SERIE CLASSIQUE ARCADE

- Castlevania™
- Double Dragon II
- Donkey Kong™
- Donkey Kong Classic™
- Ghosts & Goblins™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Paperboy
- Popeye™
- Robocop™
- Rush 'N Attack™
- Rygar™
- Section Z™
- Solomon's Key™
- Popeye™
- Trojan™
- Xevious™

SERIE PISTOLET

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

A VENIR

- Rescue ... Feb 91
- Ducktales ... Mar 91
- Nintendo World Cup ... Mar 91
- Bad Dudes ... Apr 91
- Gremlins 2 ... Apr 91

Club Nintendo®
BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE



LA LETTRE DE SUPER MARIO

Bienvenue en 1991!...Qui promet d'être une grande année pour tous les accros du Nintendo Entertainment System, avec toute une série de nouveaux produits planifiés pour les douze mois à venir. Les jeux présentés dans ce numéro ne sont qu'un début - nous ne nous arrêterons pas en si bonne voie ! Cette nouvelle année sera certainement la plus faste pour les nouveaux logiciels!!

Sommaire

A part les nouveaux jeux promis, nous sommes fiers de vous présenter la NES Four Score Cet appareil unique en son genre permet de connecter jusqu'à quatre joueurs à la fois sur un même écran. Autrement dit, quatre fois plus de plaisir et quatre fois plus d'action ! Super Off Road est le premier jeu adapté à la Four Score. Reportez-vous à la page 16 pour tous les détails.

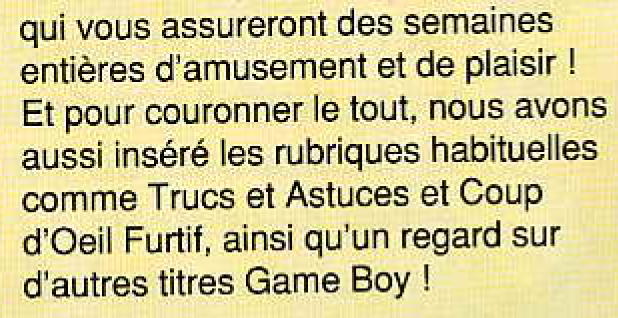
A l'ordre du jour aussi : la venue du héros mécanique Mega Man dans une toute nouvelle aventure, intitulée pour la circonstance, **"Mega Man 2"**. Une fois encore, notre superhéros se bat avec toutes les chances contre lui et doit s'attaquer au Dr. Wily et ses satanés robots. L'autre cadeau de Nouvel An de Capcom est **"Duck Tales"**, qui met en scène pour votre NES les célèbres personnages de Walt Disney dans un style dessin animé des plus brillants !

Konami fait un retour triomphal dans ce numéro avec **"The Adventures of Bayou Billy"** ainsi qu'un beau triplé des programmeurs britanniques avec **"Snake Rattle and Roll"**, **"Solar Jetman"** et **"Pinbot"**, passés en revue dans le détail. Ajoutez à cela **"Stealth ATF"**, cinq coups d'oeil furtifs passionnants, les conseils habituels des rubriques Revue pour le Game Boy, Trucs et Astuces, et vous comprendrez aisément que nous n'ayons pas pu prendre un seul jour de repos à Noël ...

Luigi a une fois de plus travaillé dur, faisant passer le Top Cinq à un Top des Dix Meilleurs Jeux établi par les lecteurs. Continuez à nous envoyer votre classement, cela lui permettra de retrouver la ligne après cet abus de tartelettes à Noël.

Enfin, je voudrais réserver un accueil particulièrement chaleureux à tous les nouveaux membres du Club Nintendo ! Soyez-nous fidèles : vous n'avez encore rien vu !!

D'autres parutions du Nouvel An sont au générique, dont **"The Adventures of Bayou Billy"**, qui offre l'option unique en son genre du Zapper et du mode de jeu normal. Il y a encore **"Pinbot"**, le jeu de flipper d'avant-garde, le délirant **"Snake, Rattle and Roll"**, plus **"Solar Jetman"** qui vous invite à le rejoindre dans sa Fédération des Cinglés de l'Espace pour une aventure intergalactique. Tous ceux-ci, plus **"Stealth ATF"**, sont des jeux d'excellente qualité qui vous assureront des semaines entières d'amusement et de plaisir ! Et pour couronner le tout, nous avons aussi inséré les rubriques habituelles comme Trucs et Astuces et Coup d'Oeil Furtif, ainsi qu'un regard sur d'autres titres Game Boy !



Président	Super Mario
Editeurs	Mark Smith Catherine Chenuaud
Photographies	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.
Imprimerie	Catalyst Publishing Angleterre
Bureau d'Edition	Club Nintendo B.P. 14 95311 Cergy-Pontoise Cedex, France
Téléphone (Fr)	16 (1) 34 64 77 55
Bureau d'édition Belgique	Club Nintendo Trade Mart BP 271 1020 Bruxelles
Tél (B)	02/478.92.08

Disney's DuckTales™

Picsou McDuck ne vit que pour l'argent. Depuis sa plus tendre enfance : il est né avec une petite cuiller d'argent dans le bec ! Il a passé le plus clair de son temps à amasser des richesses, et maintenant il a l'opportunité de devenir le canard le plus nanti au monde !! Il vient de découvrir l'emplacement des Cinq Trésors Perdus, et il vous invite à vous joindre à lui pour un périple qui le mènera à la fortune !

AVEC UN P'TIT COUP DE POUCE DES AMIS ...

Bien que Picsou soit un canard singulièrement ambitieux et indépendant, il a comme tout le monde besoin d'aide et de conseils pour parvenir à ses fins. Ses trois neveux Riri, Fifi et Loulou, ainsi que leur mignonne copine Zaza, vont en éclaireurs pour découvrir des indices et des informations utiles. Flagada Jones, le pilote traîne souvent dans un grand nombre d'endroits où se rend McDuck, et offre au canard des vols retour pour Duckberg ou de précieuses traversées au-dessus de gigantesques canyons. Le vieux Bubba Duck et l'ingénieux Géo Trouvetout sont là aussi pour aider Picsou dans son périple.

LE POUVOIR DE L'ECHASSE

Oncle Picsou semble peut-être un peu vieux, mais les apparences sont trompeuses. La canne sur laquelle il s'appuie double de volume et se transforme en échasse sauteuse et en canne de golf ... Et croyez-en notre expérience, Picsou a un swing du tonnerre qui envoie tout valser dans les airs ! Mais n'oubliez surtout pas que la parole est d'argent ... et peut rapporter gros ! Alors, quand la situation est vraiment désespérée, Picsou peut toujours tenter un brin de causette pour se sortir de là !

LA SALLE DE CONTROLE DE DUCKBURG

C'est ici que commence l'aventure ! Dans la salle de contrôle, Picsou peut décider de l'endroit où il va se rendre ; un dessin représentant le trésor de la destination de son choix est affiché sur son écran de contrôle. Lorsque le canard intrépide a terminé un niveau, il peut passer au niveau suivant et se retrouver ainsi en Transylvanie, dans le repaire du Comte Duckula, dans les Mines d'Afrique ou dans une fusée en partance pour la lune !







LE VOYAGE COMMENCE

Dans sa quête éperdue pour devenir le canard le plus riche du monde, Oncle Picsou se laisse aveugler et ne voit pas les dangers qui l'attendent. Les Beagle Boys, qui se partagent entre tous une malheureuse petite cellule grise, sont également à la recherche des trésors, et par contre ils ne manquent pas de muscle !! S'ils tombent sur l'un des amis de Piscou, ils l'enlèveront, laissant à notre canard à lunettes le soin de le récupérer.

LA FORET AMAZONIENNE

Caché au plus profond de la forêt amazonienne se trouve le Sceptre antique du Roi Indien. La jungle recèle également d'autres trésors, alors cherchez bien et récoltez votre récompense !

Comme à tous les autres niveaux, Piscou doit anéantir un gardien avant de pouvoir mettre la main sur le trésor perdu. Comment venir à bout de ces satanés gardiens ? A vous de le découvrir !

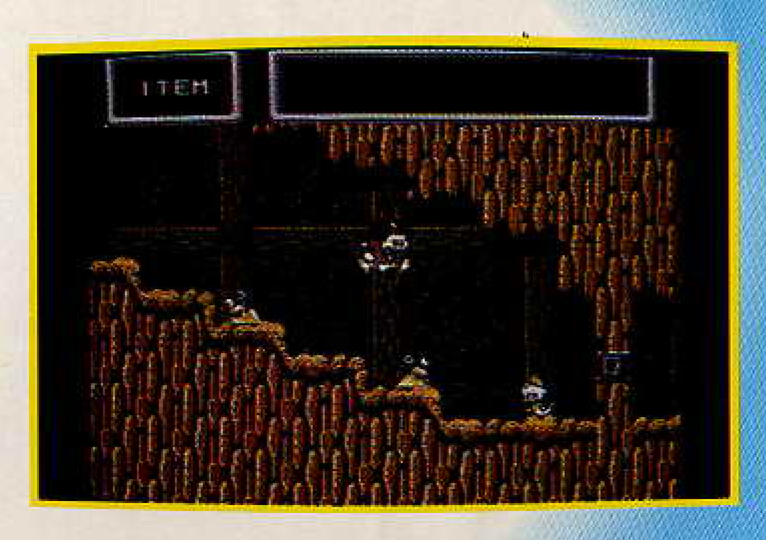
TRANSYLVANIE



L'antre du Comte Duckula abrite de nombreuses apparitions fantomatiques et des pièges diaboliques. Des dames blanches hurlantes et des canards momifiés errants font de ce niveau un antre cauchemardesque. Picsou doit faire très attention à l'endroit où il met ses pieds "palmés" s'il veut éviter de rejoindre ses adversaires dans leur ronde interminable des morts-vivants.

Des miroirs de téléportation, des chevaliers sans tête, des wagons lancés à toute vitesse et des piques meurtrières viennent encore compliquer la visite de Picsou autour du manoir à la recherche de la Pièce du Royaume Perdu. Allez, courage, Oncle Picsou !

LES MINES D'AFRIQUE



Tout au fond de mines abandonnées, Picsou se heurte à une colonie de chauves-souris vampires et de plantes dévoreuses de canards qui tentent de l'empêcher d'atteindre le Somptueux Diamant des Souterrains. Mais, heureusement, Zaza veille, accompagnée de Mme Beakley, la cuisinière de Picsou, qui jette à son patron des glaces reconstituantes dès que celui-ci passe devant elle !

EN ROUTE POUR LA LUNE

Oh là là ... ce qu'il fait noir là haut !! Le célèbre Fromage Vert de Longévité est bien le trésor qui attend Picsou sur la lune, mais il doit auparavant faire face aux Lunarats, monstruosités d'un autre monde et spationautes en délire. Mais, avec l'aide précieuse de Gizmo Duck, Oncle Picsou devrait s'en sortir sans trop de difficultés.





L'HIMALAYA

Les canards et les échasses-sauteuses ne sont assurément pas faits pour ces climats frigorifiants ! C'est ce que découvre avec effroi le pauvre Picsou lorsqu'il se fait prendre sous la neige ... Ajoutez à cela des lapins enragés et des Billy Goats, boucs furibonds, et vous comprendrez aisément que notre célèbre canard ait quelques ennuis.

Bubba Duck se fait prendre dans la glace plus loin à ce niveau, mais il doit d'abord dégager du terrain quelques joueurs de hockey sur glace pour le moins coriaces ! La Couronne de Gengis Khan attend l'aventurier intrépide, mais attention, une rencontre avec l'Abominable Homme des Neiges pourrait bien ruiner tous ses plans !!

"Duck Tales" est un jeu d'action et d'amusement mettant en scène les célèbres créations de Walt Disney. A ne manquer sous aucun prétexte !

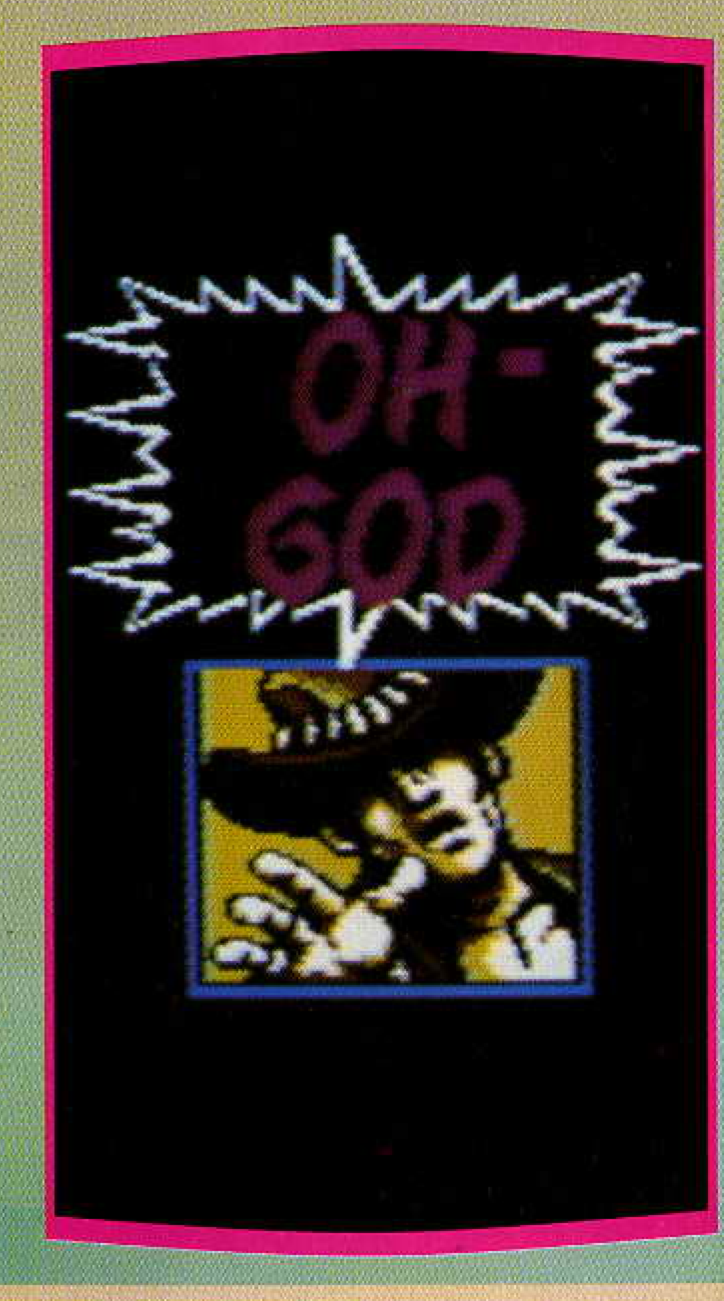
Bayou Billy

Les problèmes pullulent dans les marécages - et Bayou Billy est pris en plein dedans ! Gordon son rival attitré, a enlevé son amie pour tenter de prendre Billy au piège, et Billy a donné en plein dans le panneau ! Joignez-vous à lui et affrontez les dangers de la jungle ; faites face aux crocodiles hargneux et aux acolytes de Gordon. Enfin, pénétrez dans le territoire de son rival pour sauver Annabelle !

LA BATAILLE FAIT RAGE DANS LE BAYOU

La jungle n'est pas un endroit de tout repos : des crocodiles vous guettent à la surface des marécages, des vautours se mettent à tournoyer au-dessus de la chair fraîche, et pour couronner le tout, les sbires de Gordon sont après vous. Mais Billy est plutôt du genre à rigoler face au danger et, dans une envolée de poings, il pénètre dans l'arène. En plus de ses coups de poings puissants et de ses coups de pied meurtriers, notre héros sans peur et sans reproche peut encore utiliser toutes les armes abandonnées par ses ennemis, à savoir des fusils, des couteaux et des fouets, qui ont un effet dévastateur garanti !

D'autres objets encore aident Billy tout au long de son aventure, comme les aliments énergétiques, les trousses de soins d'urgence et les gilets pare-balles. Il faudra vous enfoncer dans les marais pour découvrir certains d'entre eux !!





TROIS MODES DE CONTROLE

"The Adventures of Bayou Billy" est un jeu complet, et ce à plus d'un titre ! L'action vous transporte dans des marécages, vous fait empoigner le Zapper et jouer le rôle du tireur embusqué et parcourir des pistes poussiéreuses dans un camion bon pour la casse. Le rythme est pour le moins soutenu, et vous avez en plus à maîtriser trois systèmes de contrôle.



NIVEAU 1 - Coups de Poing, Crocodiles, Fusils et Marecages !



L'aventure de Bayou Billy commence dans la jungle de son pays natal, qui présente quelques dangers naturels en plus des maniaques de la gâchette !

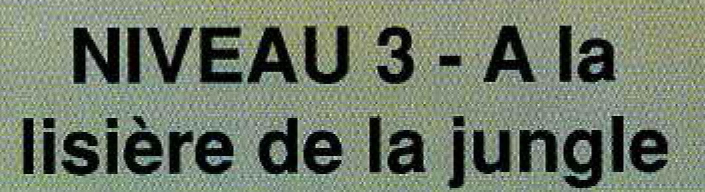
Pataugez dans les marais, esquivez les rochers, sautez par dessus de vieux ponts en bois, coupez à travers les fourrés et méfiez-vous constamment des embûches semées par les hommes à la solde de Gordon. Si des armes ou d'autres objets utiles disparaissent dans les marécages, ne désespérez pas : mettez-vous à quatre pattes, et cherchez-les tout simplement !!



NIVEAU 2 - Action Zapper*

Un fusil en main et la ceinture pleine de cartouches, Billy s'enfonce dans la jungle où les hommes de Gordon l'attendent en embuscade. Ces types ne sont pas venus les mains vides, alors Billy devra être sacrément rapide et viser bien s'il veut s'en sortir. Un hélicoptère surgit au coeur de l'action plus tard dans ce même niveau, offrant de nouvelle cibles à Billy.





* Si vous n'avez pas de Zapper, vous pouvez utiliser la manette multi-directionnelle et une cible à l'écran pour éliminer les méchants.





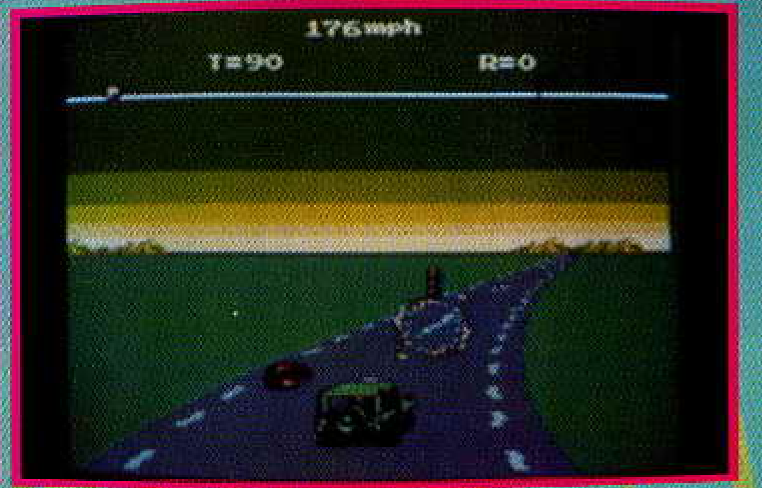
NIVEAU 3 - A la lisière de la jungle

De retour sur les sentiers battus de la jungle, Billy aperçoit le camion dans lequel est retenue sa douce et tendre Annabelle. Il commence à se glisser subrepticement vers le véhicule, mais soudain, il rencontre de nouveaux ennuis. La loi de la jungle règne à nouveau : seuls ses poings peuvent encore le sauver. Et il va devoir les faire tournoyer pour se tirer des pattes de l'énorme colosse envoyé par Gordon!

NIVEAUX 4/5 - L'As du Volant

Le camion de Gordon a vrombi comme un ouragan, laissant Billy tout penaud sur la piste. Mais notre héros intrépide ne va pas abandonner maintenant ! Il vole une jeep et se met en chasse ...





Comment tout cela se terminera-t-il ? A vous de le découvrir ! Attaquez-vous aux neuf niveaux d'action mouvementée dans cette nouvelle cartouche, mais ne vous attardez pas - on ne fait pas attendre une dame...

SnakeRattle n Roll

UN SERPENT UN BRIN HIPPIE, UN BRIN CHIPIE

Bougez-vous un peu, Mario et Luigi : voici les serpents les plus hippies que l'on ait jamais vus, Rattle et Roll ! Ils sont pris au piège dans un monde en 3 dimensions en forme de labyrinthe, et leur seul espoir de s'échapper consiste à engloutir des Nibbley Pibbleys et à anéantir leurs ennemis. Ce jeu est loufoque, farfelu, mais avant tout c'est un régal !!



LA CLASSE, QUOI !



Rattle et Roll sont bien loin de vos petits reptiles familiers et ordinaires - ils sont d'une autre classe !! Ils ont appris qu'en consommant de délicieux Nibbley Pibbleys, ils pouvaient grossir, et quitter ainsi le niveau auquel ils se trouvent, pour se diriger tranquillement vers la sortie de ce monde auquel ils n'appartiennent décidément pas.



D'autres éléments aident nos deux serpents tout au long de leur aventure. Il y a la Langue Géante leur permettant d'atteindre plus vite leur pitance, des clefs mécaniques qui leur donnent de la vitesse, des horloges qui leur accordent plus de temps, plus bien d'autres objets tout aussi utiles !

GLISSADES ET DERAPAGES



Le monde dans lequel nos deux serpents aventureux sont prisonniers est un labyrinthe en trois dimensions avec des pièges à gogo! En fait, Rattle et Roll doivent trouver la sortie de chaque niveau en tâchant d'éviter tous les obstacles qui entravent leur progression, et ça ne va pas être un parcours de santé !! De profondes trappes, des dédales tortueux et toute une variété d'ennemis farfelus font passer à nos deux reptiles le quart d'heure le plus interminable de toute leur existence !!

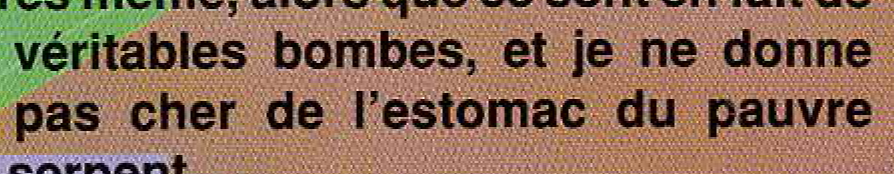
Pour circuler dans cet univers étrange, les deux serpents peuvent glisser sur la terre ou flotter sur l'eau. Ils peuvent encore sauter par dessus les grandes trappes ou utiliser des ascenseurs pour atteindre les niveaux supérieurs.



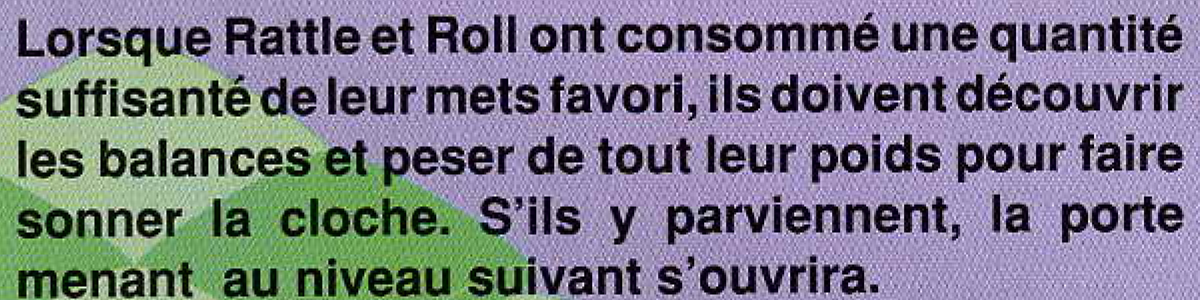
OBJECTIF: NIBBLEY PIBBLEYS !



Pour quitter chaque niveau, Rattle et Roll vont devoir engloutir les Nibbley Pibbleys. Il en existe de nombreuses versions : certains ont des jambes, d'autres ont des ailes, d'autres encore rebondissent sur des ressorts ! Mais attention aux faux Nibbleys : ils peuvent vous sembler normaux, très ordinaires même, alors que ce sont en fait de véritables bombes, et je ne donne pas cher de l'estomac du pauvre serpent...







Lorsque Rattle et Roll ont consommé une quantité suffisante de leur mets favori, ils doivent découvrir les balances et peser de tout leur poids pour faire sonner la cloche. S'ils y parviennent, la porte menant au niveau suivant s'ouvrira.

EPREUVES ET TRIBULATIONS DE RATTLE ET ROLL



Cet univers loufoque n'a certainement pas été conçu pour les reptiles ! Leur dure journée de labeur se passe à onduler dans tous les coins, à sauter par-dessus de vastes canyons et à esquiver d'énormes pieds et des requins tout en dévorant des Nibbley Pibbleys ! Et on pensait que rédiger le Magazine du Club était un travail de longue haleine!



Tout en cherchant des Nibbleys à chaque niveau, Rattle et Roll doivent donc s'accommoder du paysage varié tout en gardant un oeil sur les ennemis qui le peuplent. Des serpentdozers tentent de pousser nos serpents héroïques hors des plates-formes, des enclumes tentent de les aplatir. Des lames sont là pour les découper en rondelles et des Pelotes à épingles envoient des épines mortelles. Sièges délirants, Pieds Géants, Pieds Glacés et autres ennemis loufoques n'ont de cesse que de les poursuivre et de leur compliquer la vie!



Chaque niveau présente un certain nombre de nouvelles épreuves : tapis volants, plans d'eau, piques meurtrières et une kyrielle d'autres pièges attendent Rattle et Roll. Il y a aussi des niveaux de bonus qui leur permettent de ramasser encore plus de Nibbley Pibbleys, plus un mega bonus pour le serpent qui dégustera le dernier !

En mode jeu à un comme en mode jeu à deux, Snake Rattle and Roll est super géant ! Il est drôle et très réjouissant. Les commandes géniales et le réalisme du graphe 3-D ne peuvent que mettre en valeur la NES. A ne pas manquer!!

SOLAR JETMAN



HUNT FOR THE GOLDEN WARSHIP

Ramasser la ferraille extraterrestre n'est pas le genre de boulot qu'une personne normale et censée est en droit d'espérer. Et pourtant, Solar Jetman, fondateur (et membre unique) de la Fédération des Cinglés de l'Espace, ne ressemble en rien à votre type d'humain normal. C'est une espèce de petit doux-dingue (et je sais bien de quoi je parle !). Il s'est embringué dans une mission loufoque qui consiste à retrouver tous les débris perdus du Vaisseau d'Or éparpillés dans toute la galaxie. Joignez-vous donc à notre Grand Sauveur Spatial pour son périple à travers l'espace et le temps, à la recherche du légendaire Golden Warship (Vaisseau d'Or) ...

UN PERIPLE DANS L'ESPACE

Lorsque Solar Jetman atterrit sur une planète, il saute dans sa petite capsule spatiale et commence à explorer les alentours. Diriger cette capsule spatiale semble un peu difficile au début : vous devez faire tourner le vaisseau dans la direction dans laquelle vous souhaitez partir, puis utiliser le bouton d'accélération pour avancer, tout en luttant contre la force de gravitation de la planète (eh oui, on ne peut tout de même pas diriger un cinglé sans quelques difficultés à la clef ?!). Enfin, une fois que vous aurez compris le truc, vous serez capable de vous déplacer dans tous les sens et à grande vitesse sans trop de difficulté.



LES PLANETES



Chaque monde visité par Solar Jetman est différent du précédent. La force d'attraction diffère également selon les planètes : elle peut être très forte -empêchant alors de soulever les objets- ou très légère -l'obligeant à tirer tous azimuts !

La taille des planètes change encore, et de façon colossale : Preludon, la première planète visitée, est minuscule comparée au troisième monde dans lequel se rend Solar Jetman !



Une grande variété d'êtres ennemis habitent chaque planète, féroces gardiens des trésors qu'elle abrite. Ces créatures tentent d'empêcher Jetman de s'emparer du trésor. Celui-ci doit être sur ses gardes dans certains cas : ils ont beau être gros, ils n'en sont pas moins vifs comme l'éclair !



Partout où il se rend, Solar Jetman trouve toutes sortes d'objets, depuis les diamants, jusqu'à l'essence, en passant par des boucliers et des moteurs supplémentaires. Et puis, il y a les différentes parties du Vaisseau qu'il recherche. Pour y parvenir, il doit découvrir le passage secret avant d'affronter les ennemis hostiles qui gardent jalousement leur précieuse collection!!

Entre deux planètes, il peut acheter des objets et des armes en échange des diamants qu'il a ramassés. Solar Jetman doit tout d'abord acquérir un système de tracé de cartes, puis il peut économiser d'autres objets tels que des missiles à tête chercheuse.

LE TRANSPORT DES OBJETS



Pour ramasser un objet, Solar Jetman doit amener sa capsule spatiale au-dessus de l'objet en question, de façon à ce que sa barre magnétique de remorquage l'attrape. Il s'agit ensuite de le rapporter à l'intérieur du vaisseau de base, ce qui peut s'avérer quelque peu délicat. Mais ne vous laissez pas dépasser par la "gravité" de la situation ; reprenez plutôt des "forces" en jetant des pierres ou en utilisant des boosters plus efficaces !



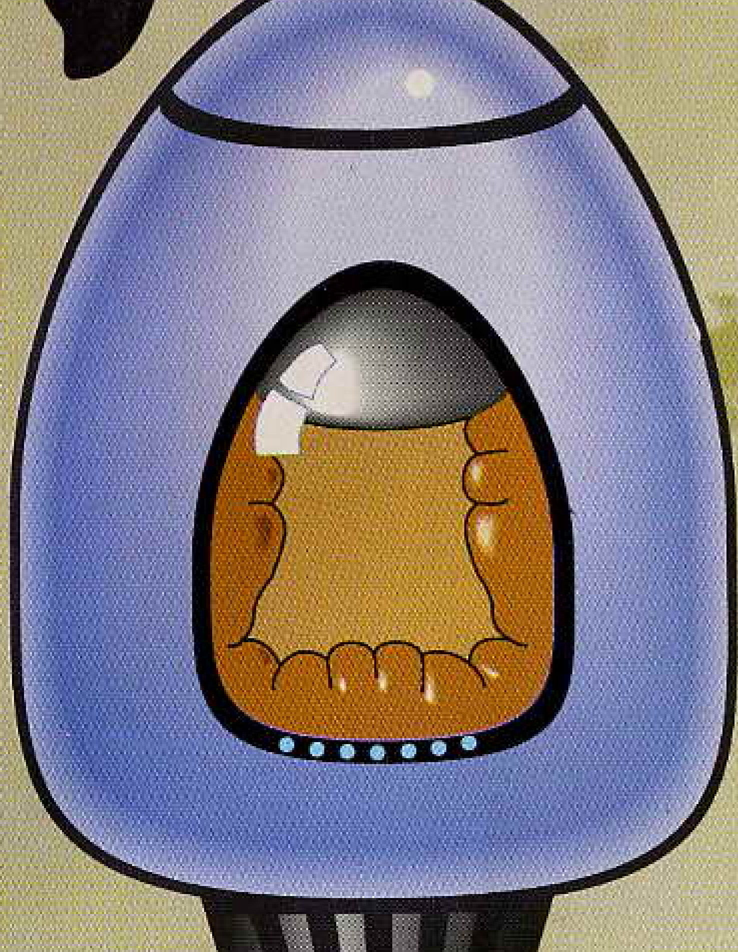
SOLAR JETMAN ENTRE EN SCENE !

Si votre capsule spatiale subit trop d'affronts, Jetman devra alors faire une sortie rapide ... Il se retrouve donc flottant dans l'espace avec pour seuls compagnons un fusil rouillé et un vieux paquetage. Son aventure ne s'arrête pas là : il doit encore retourner au vaisseau pour se trouver une nouvelle capsule. Sinon, un seul tir et "Adieu, forces d'attraction et Vaisseaux d'Or en tous genres ..."



MISE A FEU !

Une fois qu'il a ramassé tous les objets du niveau dans lequel il se trouve, Solar Jetman peut retourner à son vaisseau de base et se diriger vers la planète suivante. Il doit penser à vérifier qu'il a assez de carburant et de diamants avant de partir, sinon ...



LA FEDERATION DES CINGLES DE L'ESPACE



ENGAGEZ-VOUS !! ...

Si vous aviez envisagé de devenir Eboueur de l'Espace, votre heure est venue ! Et qu'importe si les horaires sont dingues ou si la tâche est dangereuse ? Et quelle importance si nous prélevons un petit impôt de 95 % sur vos revenus ? Peu importe, puisque vous êtes complètement cinglé!



MEGA MAN 2

Coucou le revoilà !! Mega Man, le plus grand héros de tous les temps, est de retour dans une aventure spectaculaire qu'aucun joueur de NES digne de ce nom n'a le droit d'ignorer !

Le diabolique Dr Wily, qui a survécu à sa dernière rencontre avec le superhéros de Capcom, s'est rebâti un empire, avec un bon nombre de nouveaux androïdes dotés de pouvoirs supranaturels. Aidé de ces créatures démoniaques, ce fou mégalomane menace de prendre le pouvoir sur tous les éléments et, une fois encore, a la ferme intention de devenir le maître du monde. Mega Man viendra-t-il à bout de ce nouveau Dr Wily encore plus menaçant, ou succombera-t-il à la Force Wily?





JET SKED - Pourquoi voler quand Mega Man peut sauter sur un jet sked et traverser tranquillement les airs ?



PLATE-FORME POUR MARCHER SUR LES MURS - Elle élève Mega Man jusqu'à de nouvelles hauteurs, mais il doit se trouver à proximité d'un mur pour l'utiliser.



PLATE-FORME D'ELEVATION - Faites monter Mega Man encore, et encore, toujours plus haut ! Trois plates-formes à la fois peuvent apparaître sur l'écran, qui permettront à Mega Man d'atteindre des endroits autrement inaccessibles.

LES POUVOIRS MEGA

Quand il s'agit de dérouiller les sales types, MegaMan n'est pas manchot.. Avec une résistance à toute épreuve, le pouvoir de franchir les gratte-ciel d'un seul bond et le port de fusils laser les plus perfectionnés, ce n'est pas le genre de personne à laquelle n'importe qui oserait se frotter ! Il est en plus capable d'absorber les pouvoirs des superméchants qu'il a vaincus, ce qui le rend presque invulnérable (j'ai bien dit presque !!).

MESSAGE DU DR. LIGHT

Le Dr. Light, savant qui a créé Mega Man, offre son aide tout au long de l'aventure grâce à de nouveaux appareils. Cependant, notre superhéros n'y a droit que s'il a complété des niveaux bien précis.

CAPSULES D'ENERGIE

Pour utiliser les pouvoirs et appareils divers, Mega Man a besoin d'énergie. Une barre d'énergie distincte est attribuée à tous les pouvoirs, de telle sorte que s'il vient à manquer de l'un, il peut toujours se rattraper sur un autre.

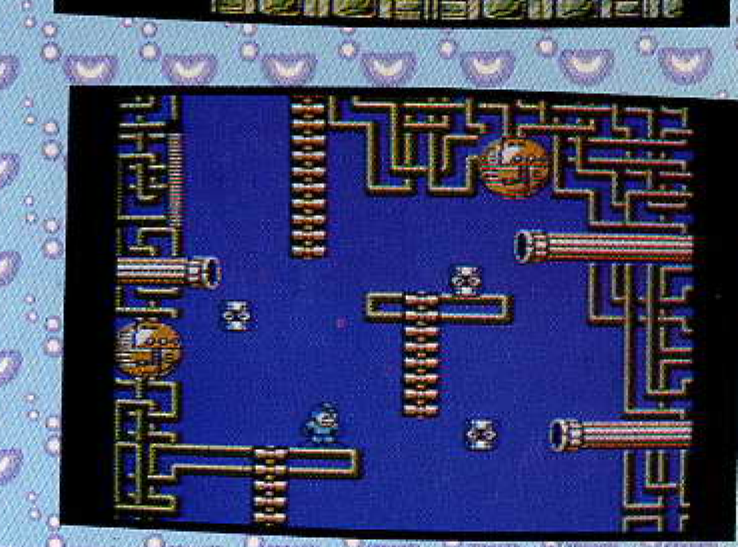
Pour ré-approvisionner ses barres d'énergie, Mega Man doit ramasser les capsules qui se trouvent un peu partout dans chaque niveau. Il peut aussi restaurer sa santé par le même procédé.

LE MOT DE PASSE MAGIQUE !

Lorsque Mega Man estime qu'il en a assez fait pour la journée, il peut utiliser un mot de passe qui le ramènera exactement à l'endroit où il s'était arrêté (eh oui, même les superhéros doivent faire leurs devoirs le soir ...). Ce système unique rend la saisie et l'écriture des mots de passe beaucoup plus faciles - ça en devient même une véritable partie de plaisir !

L'ARRIVEE A SKULL CASTLE

Avant que Mega Man puisse s'attaquer à l'empire du Dr Wily, Skull Castle, il doit d'abord se débarrasser des créations atroces de l'ignoble docteur, la Force Wily. Composé de huit superméchants tous différents, chaque niveau présente un thème en rapport avec l'ennemi qu'il affrontera dans un ultime combat. Par exemple, le niveau de Woodman (le Bûcheron) est composé de forêts et de fourrés, alors que le niveau de Metal Man est un véritable amoncellement de vis et de boulons ! Comme dans le jeu d'origine, Mega Man doit respecter un certain ordre pour abattre les androïdes s'il veut se faciliter un peu la tâche jusqu'à Skull Castle. Mais nous vous laissons découvrir tout seul la meilleure solution !

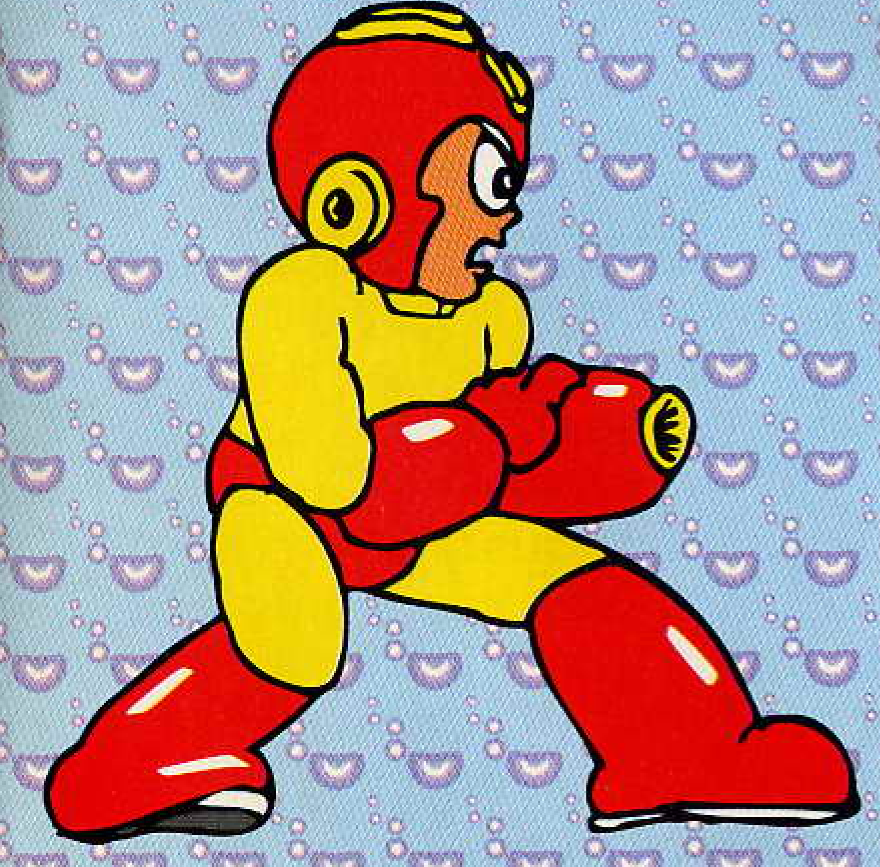


LA FORCE WILY

HEATMAN - Wouaouh ... celui-ci est très très chaud ! Pour récupérer le pouvoir de cette tête brûlée, Mega Man doit d'abord patauger dans les coulées de lave et sauter par-dessus des puits sans fond. Il faut vraiment être inconscient pour être superhéros !!

AIRMAN - Ne vous y fiez pas...Ce niveau est tout sauf facile!! L'Air Shooter viendra récompenser le valeureux héros à la fin.

WOODMAN - Pour récupérer le bouclier ultra-résistant de Woodman, notre superhéros doit venir à bout des robots les plus étranges de Wily, dont des poulets atomiques et des singes mécaniques !!



BUBBLEMAN - Pour pulvériser cette bulle, Mega Man doit combattre des grenouilles géantes et un poisson explosif !

QUICKMAN Le boomerang de Quickman ne reviendra plus si Mega Man parvient à l'abattre et à esquiver les rayons laser meurtriers !

FLASHMAN - Avant que Mega Man puisse s'emparer de la géniale machine à arrêter le temps de Flashman, il devra trouver le moyen de se faufiler devant les Marcheurs de Wily.

METAL MAN - Les lames métalliques sont l'arme la plus polyvalente que Mega Man puisse récolter. Attention aux Mastiqueurs de Métal !

CRASH MAN - Le dernier élément de la Force Wily est vraiment impressionnant avec ses bombes fracassantes. Les Courroies de Transport (Conveyor Belts) et les Hélices (Prop Tops) pourraient bien signifer la fin de Mega Man !



Chaque niveau est un véritable morceau de bravoure, mais vous n'êtes pas encore au bout de vos peines. Mega Man doit maintenant se préparer à rencontrer les créations les plus puissantes de l'ignoble Wily, comme Guts Dozer, un dragon géant (bof, et alors ??) et ce bon vieux Docteur Wily en personne.

Mega Man 2 est une pure merveille. Des commandes excellentes complètent une qualité de jeu variée et irrésistible. Ajoutez à cela un graphisme époustouflant et des effets sonores percutants et ... mais inutile d'en dire davantage !!!

STEALTH ATF



Nous y voilà. Vous avez attendu de longues années avant de parvenir à ce niveau, et voici l'occasion de votre vie. En qualité de pilote STEALTH ATF, vous êtes maintenant chargé de votre première mission : dépister et détruire quatre appareils ennemis. Une goutte de sueur perle à votre front alors que vous vous préparez au décollage. Le signal est donné ; avec grand soin et une précision minutieuse, vous montez en flèche dans le ciel étoilé de la nuit ...



Après un coup d'oeil furtif à la pleine lune, vous commencez à examiner votre radar et l'espace vide que vous découvrez devant vous. Soudain, un sentiment de panique vous envahit, mais cette impression fugitive disparaît très vite et vous prenez de profondes aspirations pour vous calmer. Votre pays compte sur vous et vous lui devez de réussir. Soudain, sans crier gare, quatre petites formes se profilent sur vos scanners ...

Sans un moment d'hésitation, vous faites passer votre appareil en mode invisible, ce qui vous laisse un avantage d'au moins quelques secondes. Voyant surgir l'un des avions ennemis à l'horizon, vous tirez dans sa direction tout en évoluant dans un ciel sombre et hostile. Maintenant, il est juste en face de vous, à votre portée. Vous savez ce qu'il vous reste à faire : vous avez répété cette scène des milliers de fois sur le simulateur. Seulement, ce n'est plus de la simulation!



D'une chiquenaude habile sur un bouton, vous tirez un missile droit sur l'ennemi. Il tente d'éviter la tête chercheuse, mais sans espoir : voilà un coup gagnant pour vous ! Maintenant que vous avez pris clairement position, c'en est fini des parties de cache-cache avec l'ennemi. Vous êtes entré dans un véritable combat entre avions de chasse, et vous êtes seul contre trois. Le jeu n'a pas l'air de pencher en votre faveur, mais qui a jamais prétendu que la guerre était entreprise équitable ?

Voici en résumé "STEALTH ATF" de Nintendo, savant mélange de simulation et d'action, avec un affichage qui rappelle "Top Gun" ou "Airwolf". L'action survoltée et les effets sonores atmosphériques vous feront vraiment croire que vous êtes aux commandes de l'avion. Remarquez qu'il est préférable que vous n'y soyez pas vraiment, avec les figures de haute voltige que vous allez devoir exécuter ...

Les Meilleurs Scores

BATMAN

Martial Gonzales-Esteban 12 France 205800

CASTLEVANIA

Pual Van Berkel	Hollande	1182330
Laurent Virzi 14	France	1023100
Henri Jansen	Hollande	999900

COBRA TRIANGLE

Simon Steiner	Suisse	997350
Kurt De Brovwer	Belgique	991950
Olivier Spiess	Suisse	988900
Ian Culverhouse 24	GB	988150
Darren Pinchin 15	GB	955750
Gilles Gosuin 11	Belgique	764250

GOLF

Keith Boyle 32	GB	-17
Robert Lillis 11	GB	-15
Terry Symes	GB	-15
Mark Booker	GB	-13
Eduardo Baeza	Espagne	-12
Ines De Bagnation	Espagne	-10
Alejandro Faull	Espagne	-8

GRADIUS

Sander Van Liempo	Hollande	9999900
Laurent Hedin	France	7683400
Alain Mquigneau 17	France	5000600
Henri Jansen	Hollande	4143000
Arie Van De Greop	Hollande	3833500
Ludoviv Hoffmann	France	2797900
Sebastien Tabet 13	France	2093800

GHOSTS 'N GOBLINS

Markus Steindl	Autriche	621500

GUNSMOKE

Niels Swartberg	Hollande	999990
Nicholas Colson	France	999990

KID ICARUS

Lubbertus Norder	Hollande	9999999
Sylvia Staal	Hollande	9999999
Michael Quaars	Hollande	9999999

KUNG FU

Patrick Jenni	Suisse	983580
Lamaire Dimitri	Belgique	654810
Juan Carlos Martinez	Espagne	589000
Michael Monceau 17	France	575160
Michael Aslher	Autriche	503370

MEGA MAN

Marcel Droogh	Hollande	9999900
Christian Rodbalh	Autriche	9996500
Nicol Van Haaften	Hollande	9830600

LIFE FORCE

Marck Kolsinki	France	6970500

PINBALL

Il Van Berg	Hollande	999880
Le Bris 15	France	999750
Walter Podolak	Suisse	971550
Cyrille Leger 14	France	465860
Serge Leger 40	France	407240

R.C. PRO-AM

Franky De Brovwer	Belgique	333227
Gregory Hamon 14	France	265357
Mayjumi Oda	Espagne	264251
Alan Oppermann 15	France	259639
Fabien Dubois 14	France	259043
Estebain Bofill	Espagne	247196
Luis Alverto Matines	Espagne	201121

RUSH 'N ATTACK

Carl V.D. Lienden	Hollande	3541500
Alejandro Faul	Espagne	1546700
J Sebastien	France	1063000
Fernando Martinez	Espagne	1039800
Fabien Blondieau	Belgique	1018100
Nathalie Mazeau 22	France	1010300

ROBOWARRIOR

Christian Crowley 8	GB	3185700

TETRIS

Arie Kop	Hollande	156361
Joffrey Tollet	Belgique	78048

WIZARDS AND WARRIORS

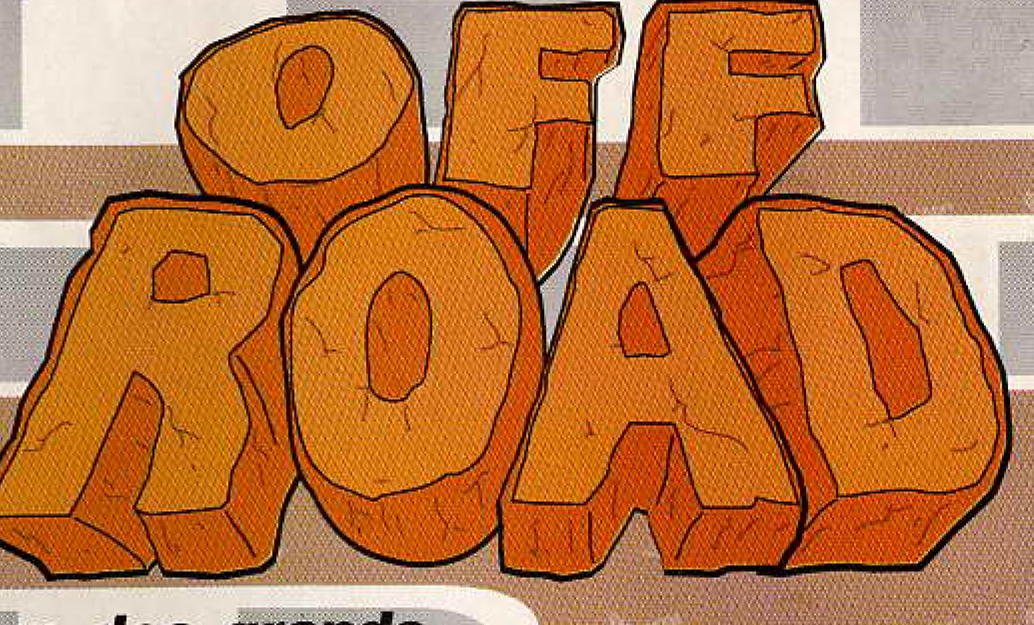
Thieeey Mege	France	533845
Jean-Roch Poitout	France	495505
Luis Junguitu Irisarri	Espagne	486540
Cedric Nivois 14	France	349805
James Green 12	GB	329540
Mathieu Linder 12	France	324515
Kristian Kelliher 11	GB	309430
Curtis Stansfield 8	GB	229000



Et voilà! Encore quelques efforts et vous arriverez à les battre. Si c'est déja fait, n'oubliez pas de nous envoyer votre score, votre nom, votre adresse, votre âge et une photo de l'écran à l'appui à l'adresse suivante: Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.



S U P E R



Vivez toutes les frayeurs et toutes les émotions fortes du hors-piste avec la nouvelle cartouche de Nintendo: "Super Off-Road", approuvée pour son extraordinaire capacité de jeu par l'un des grands concurrents hors-piste, Iron Man Stewart! Avec plusieurs pistes différentes, une action effrénée et une option de jeu à quatre, c'est presque trop beau pour être vrai !



PRENEZ PART A LA COURSE

Chaque parcours regorge de rampes, de pièges pervers, d'ornières, de chutes d'eau et d'autres obstacles en tous genres, qu'il vous faudra surmonter pour gagner la course ! Avec une petite rasade de nitro, vous pouvez vous envoler loin au-dessus des rampes et des chutes d'eau, mais vous devrez éviter les nids-de-poule et patauger dans l'eau du mieux que vous pourrez.

Chaque parcours se compose de quatre tours de piste ardus, le premier qui termine la course étant (bien évidemment !) proclamé vainqueur. Tout au long de vos tours de piste, des symboles nitro et argent apparaissent, vous permettant d'amasser un petit magot de chaque si vous les récupérez au passage. Et ils valent bien un petit effort de votre part !

LE POUVOIR DE LA NITRO

Pour cette poussée supplémentaire de vitesse, vous allez devoir disposer d'une sacrée réserve de nitro. Attention, vous allez parcourir la piste à une vitesse vertigineuse, mais utilisez cet atout avec largesse : si vous veniez à en manquer quand il reste deux tours de piste à parcourir, vous n'auriez de toute façon aucune chance de terminer dans les trois premiers !



LA BOUTIQUE DE VITESSE DE IRON-MAN STEWART



Ce type doit être plein aux as : jetez un petit coup d'oeil sur ses prix ! Des moteurs plus rapides, des pneus perfectionnés et une foule d'autres accessoires sont présentés dans la Boutique de Vitesse de Iron Man, mais à des prix exorbitants. Vous allez devoir remporter quelques courses et récolter un bon paquet de bonus sur chaque parcours avant de pouvoir prétendre vous acheter une voiture Top niveau .N'oubliez pas que vous devez aussi acheter de grandes quantités de nitro en chemin ! Même les concurrents de haut niveau doivent se soucier de leur pécule, alors choisissez avec soin et dépensez votre argent avec sagesse!

L'ENCLOS DES VAINQUEURS



N'importe qui peut pénétrer dans l'enclos des vainqueurs, mais seule l'élite y reste! Vous remportez une certaine somme d'argent qui dépend de la place à laquelle vous terminez, alors il y a plus à attendre d'une victoire que la simple satisfaction personnelle !! Et puis, une jolie femme vous prend le bras ...

LE JEU A QUATRE

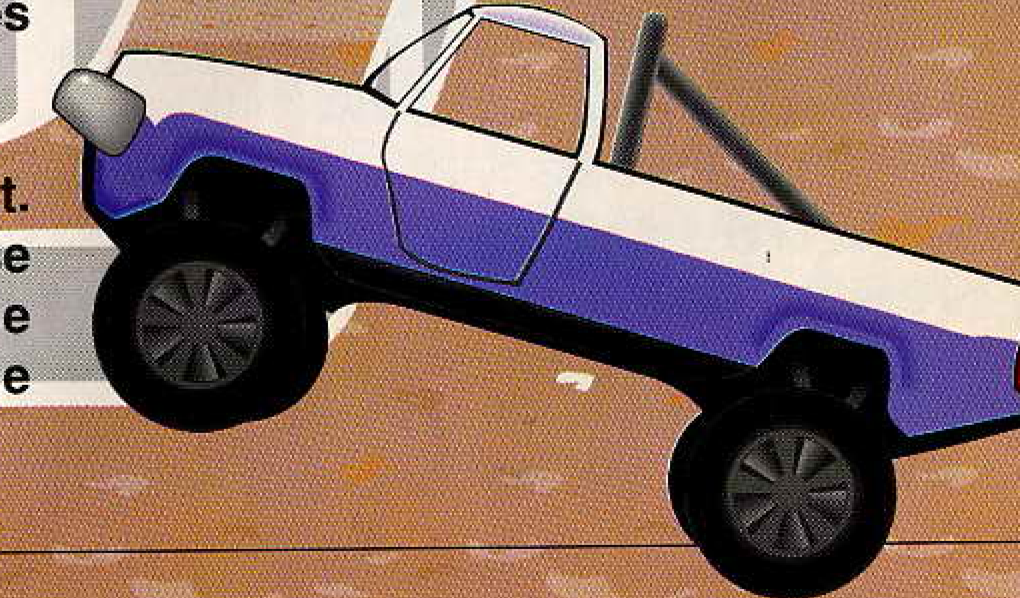


"Super-Off Road" est un jeu génial, en fait l'une des versions automatiques les plus étonnantes que nous ayons jamais vues ! Mais ce qui ajoute encore à son charme, c'est l'option de jeu à quatre, chacun des joueurs s'affrontant simultanément !!

Pour utiliser cette option, vous aurez besoin de la NES Four Score. Ce nouvel accessoire se branche dans l'une des deux prises de la NES. Vous pourrez alors connecter jusqu'à quatre manettes (NES Advantage, Max ou toute autre manette Nintendo) à l'avant de la Four Score - Quatre fois plus d'amusement et quatre fois plus d'action ! Avertissement : l'utilisation abusive de la NES Four Score entraîne une dépendance immédiate!!

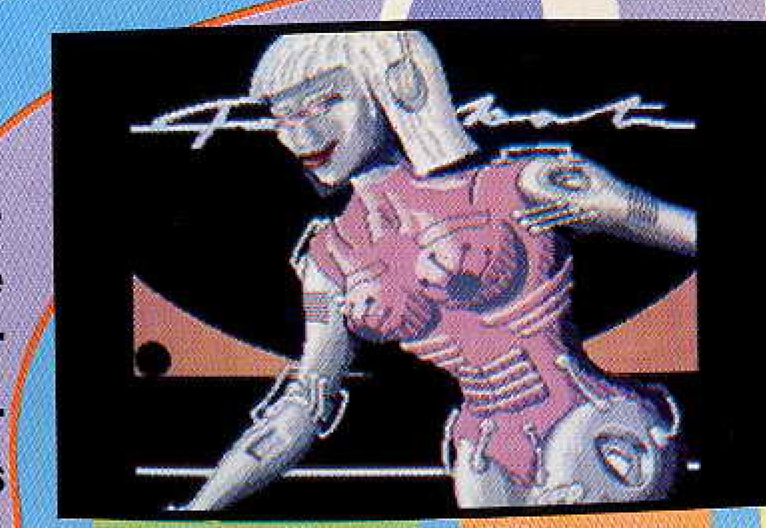
"Super-Off Road" est le premier d'une longue série de nouveaux logiciels exploitant la NES Four Score : guettez les toute dernières nouvelles de ces jeux!

Sans aucun doute, "Super Off Road" est un jeu prenant. Bien présenté, il offre une grande qualité de réponse des commandes et un graphisme clair et détaillé. Que ce soit en mode jeu à un, deux, trois ou quatre, vous ne pouvez plus nier qu'il est captivant !



PIN-BOT

"CIRCUITS DE PINBOT ACTIVES"



Bienvenue dans le monde de "*PINBOT*" - le jeu de flipper du futur! Cette superbe simulation de flipper est mise en valeur par des rampes solaires, six niveaux multi-boules et un jeu genre robotisé. Des heures d'amusement et une kyrielle de surprises vous attendent!



De prime abord, "PINBOT" est très semblable aux autres jeux de flipper. Champignons à réaction, cibles, flippers, rampes : tout pour marquer des points. Même en début de partie, vous pouvez obtenir un super bonus de 100,000 points; mais pour cela, il vous faudra faire preuve d'adresse et de timing avec le ressort-lanceur!

Une des caractéristiques de "PINBOT" est qu'il faut progresser à travers le système solaire - de Pluton au Soleil - tout en descendant certaines cibles. Si vous y parvenez, vous pourrez allumer l'extra-balle, mais là encore, votre adresse sera mise à rude épreuve!



"JE SUIS SOUS VOTRE CONTROLE"



En haut du jeu, se trouve une galerie de lumières. En allumant tout, vous avez la possibilité de marquer des MEGA points! La visière se soulève, vous ouvrant le passage vers deux trous. Une boule dans le premier, et vous êtes en LIAISON PARTIELLE. Une autre boule est alors dans le couloir de lancement. Projetez-la dans le deuxième trou de la visière et "PINBOT" attaque en libérant les deux boules.



"AUGMENTEZ VOTRE VALEUR SOLAIRE"



Une fois en mode multi-boules, renvoyez une boule dans la visière et l'autre sur la rampe solaire. La possibilité de bonus y est énorme, dépassant même un million de points!

Si vous parvenez à lancer la boule sur la rampe, vous serez au niveau suivant et en mode multi-boules. Et c'est là que la version NES de "PINBOT" fait preuve d'originalité. Chaque niveau est peuplé d'Aliens qui essaient de voler votre boule et de détruire vos flippers avec des missiles. Ce n'est pas de bon coeur qu'ils voient votre intrusion dans leur monde! Le seul moyen de les arrêter est de les anéantir avec la boule ou de faire Tilt s'ils tentent de la voler. Mais attention! N'utilisez le Tilt qu'en dernier ressort!



"TRANFERT D'ENERGIE"



Il y a plusieurs facons d'obtenir des bonus à "PINBOT": amasser les points des champignons, augmenter le multiplicateur de bonus à l'aide de la rampe solaire, avancer de planète en planète ... etc. Des points de bonus sont également obtenus par les trous de rejet en haut du jeu, bien que leur objectif final soit de vous allumer l'extra-balle!

"PINBOT" est le jeu de flipper par excellence. Des contrôles simples sont agrémentés de séquences d'obtention de bonus plus compliquées. Il y a l'attrait supplémentaire de plusieurs niveaux. Même si auparavant, vous n'étiez pas spécialement attiré par un jeu de flipper, PINBOT vaut certainement le détour - vous finirez très probablement fou accro!



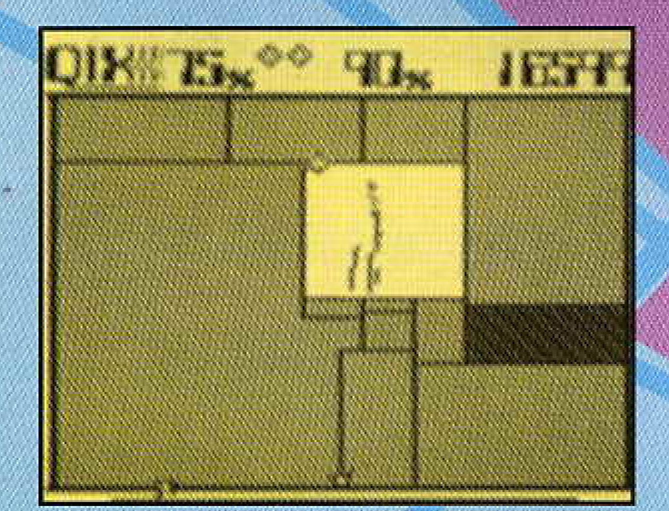


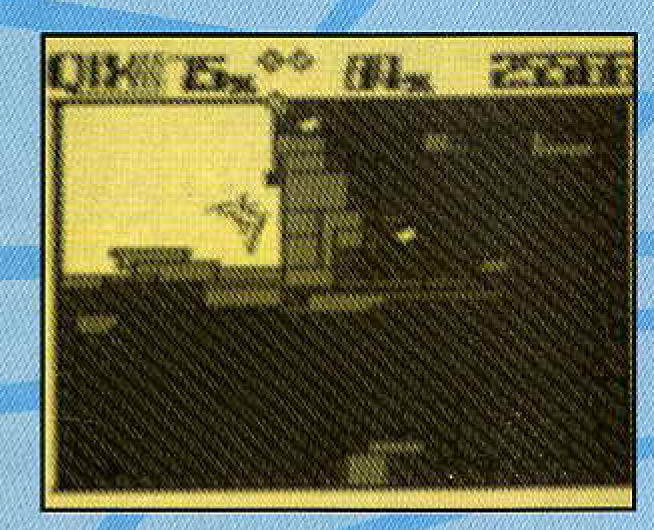
Le gros boum du Game Boy...

... après "Tetris" sera sûrement "Qix". Comme le casse-tête soviétique, "Qix" est basé sur un principe très simple, mais il se joue à un rythme d'enfer, et vous aurez de grandes difficultés à vous en séparer!



Le jeu consiste à dessiner des formes à l'écran, pour arriver à couvrir 75 % de la surface de l'écran. Les points sont marqués en fonction de la taille du dessin et de la vitesse à laquelle vous le tracez, les bonus les plus élevés étant réservés aux formes les plus volumineuses dessinées aux vitesses les plus lentes.

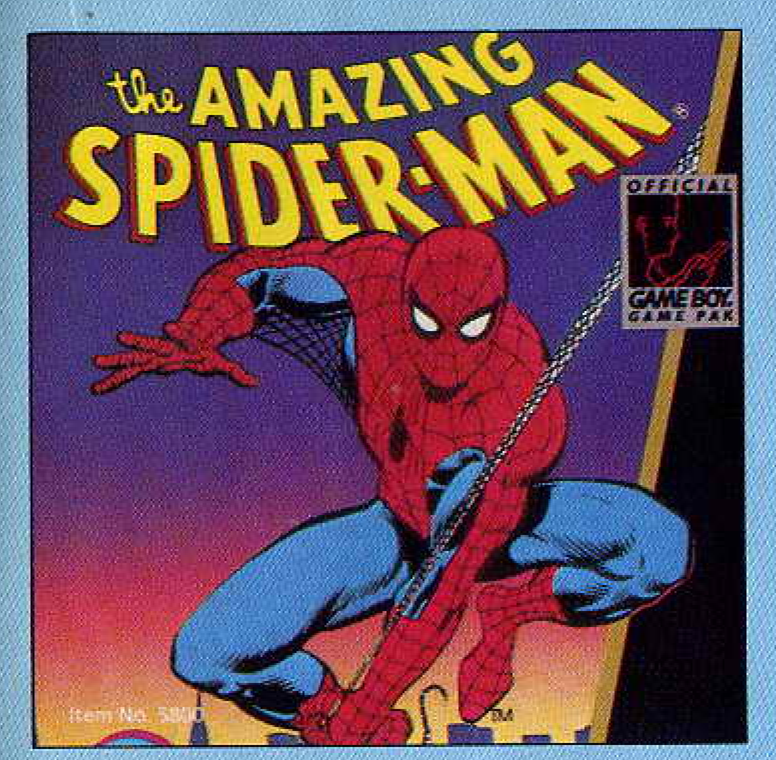




Mais "Qix" est là pour vous mettre des bâtons dans les roues, en vous tirant dessus à une vitesse vertigineuse. S'il vous touche pendant que vous dessinez, vous perdez alors une vie; mais ça n'a aucun effet sur les formes déjà dessinées. Si vous piègez "Qix" dans un angle, vous êtes en bonne voie de marquer un super score, seulement au moindre faux mouvement, c'en sera fini de vos exploits !

Une barre de temps s'émiette lentement en bas de l'écran, et chaque fois que cette barre disparaît, deux espèces d'araignées apparaissent. Elles se promènent sur les traits que vous avez tracés, vous forçant à dessiner une nouvelle forme pour les éviter. Bien sûr, plus vous dessinez vite, plus le risque diminue !

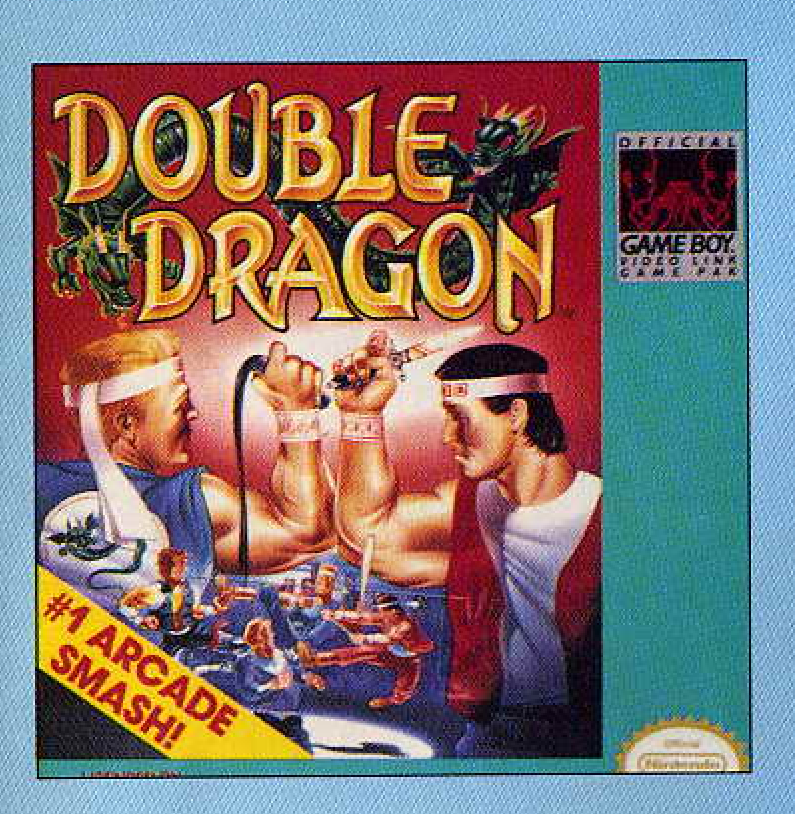
"Qix" est l'un des jeux les plus prenants qui soient ; il vous passionnera des heures durant. Vous allez consommer un bon paquet de piles avant de vous lasser de cette cartouche!



La ravissante femme de Peter Parker, Mary Jane, s'est fait enlever par un groupe de Superméchants mal intentionnés ; ils ne savaient pas, les bougres, que l'alter ego de Parker n'est autre que l'étonnant Spiderman ! Et maintenant, Spiderman est en route pour ramener la douce et tendre Mary Jane, et donner à ses adversaires une belle leçon de savoir-vivre.

Les grands méchants personnages tels que le Docteur Octopus, Green Goblin et Mysterio sont ceux de la première aventure pour Game Boy de Webhead, auxquels viennent s'ajouter une armée de punks et de casseurs de tous poils. Spiderman doit livrer bataille dans de véritables jungles urbaines, entre les gratte-ciel, dans Central Park et même dans le métro pour parvenir jusqu'à Mary Jane, en se débarrassant de ses adversaires en chemin. Il est clair que ce jeu est réservé aux superhéroes les plus endurcis!

Tous les pouvoirs supernaturels de Spiderman sont mis à contribution dans le combat qu'il mène contre les forces du mal. Admirez sa souplesse quand il évolue entre les toits des immeubles, son agilité à grimper aux murs, sa dextérité à tirer des balles de toile et la facilité avec laquelle il écrase d'une chiquenaude les ennemis les plus malins. Tout cela, plus la diversité des niveaux, un graphisme superbe et un son stéréo, font de ce jeu un véritable joyau à ne pas rater !

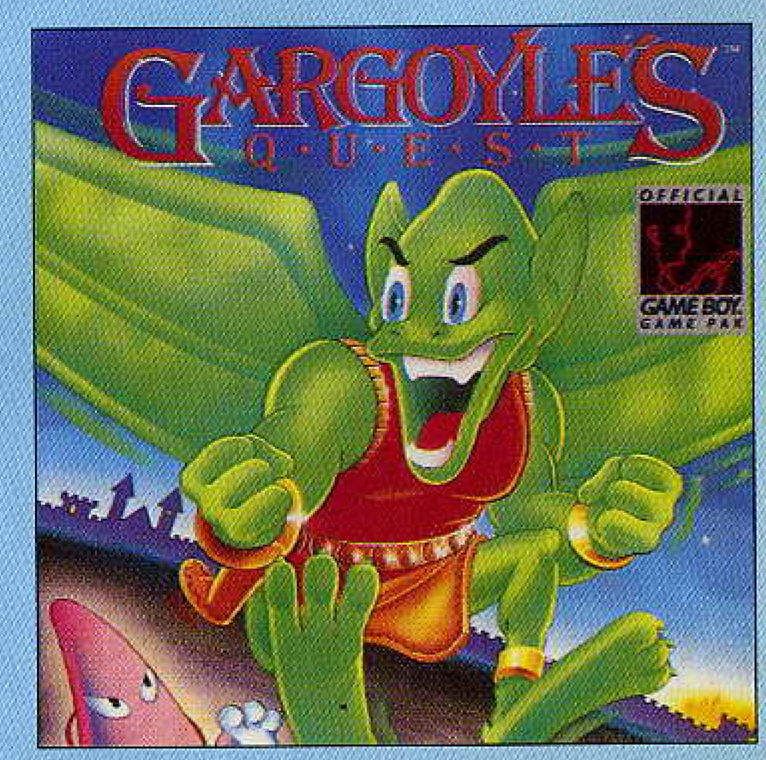


Vous avez été séduit par sa version sur le NES, alors vous serez littéralement époustouflé par "Double Dragon" pour le Game Boy !! Avec les mêmes rues sordides et une action très enlevée, nous sommes sûrs de le voir grimper au sommet en un rien de temps !!

Guidez Billy dans les ruelles de la ville et à travers la forêt alors qu'il poursuit le gang de voyous qui a kidnappé sa petite amie. Progressez dans l'aventure avec force coups de pied tournoyants, uppercuts foudroyants et coups d'épaule ravageurs, et montrez un peu aux Black Warriors de quel bois se chauffe un "Double Dragon"!!

Avec quatre niveaux bien denses et un mode jeu à deux (via le connecteur deux joueurs), "Double Dragon" vous captivera pendant vos voyages les plus longs !

Il y a plusieurs années de cela, une force ennemie appelée les Destroyers envahissait un royaume vampire bienveillant. Et devinez qui s'est porté volontaire pour sauver ce royaume ... ?!



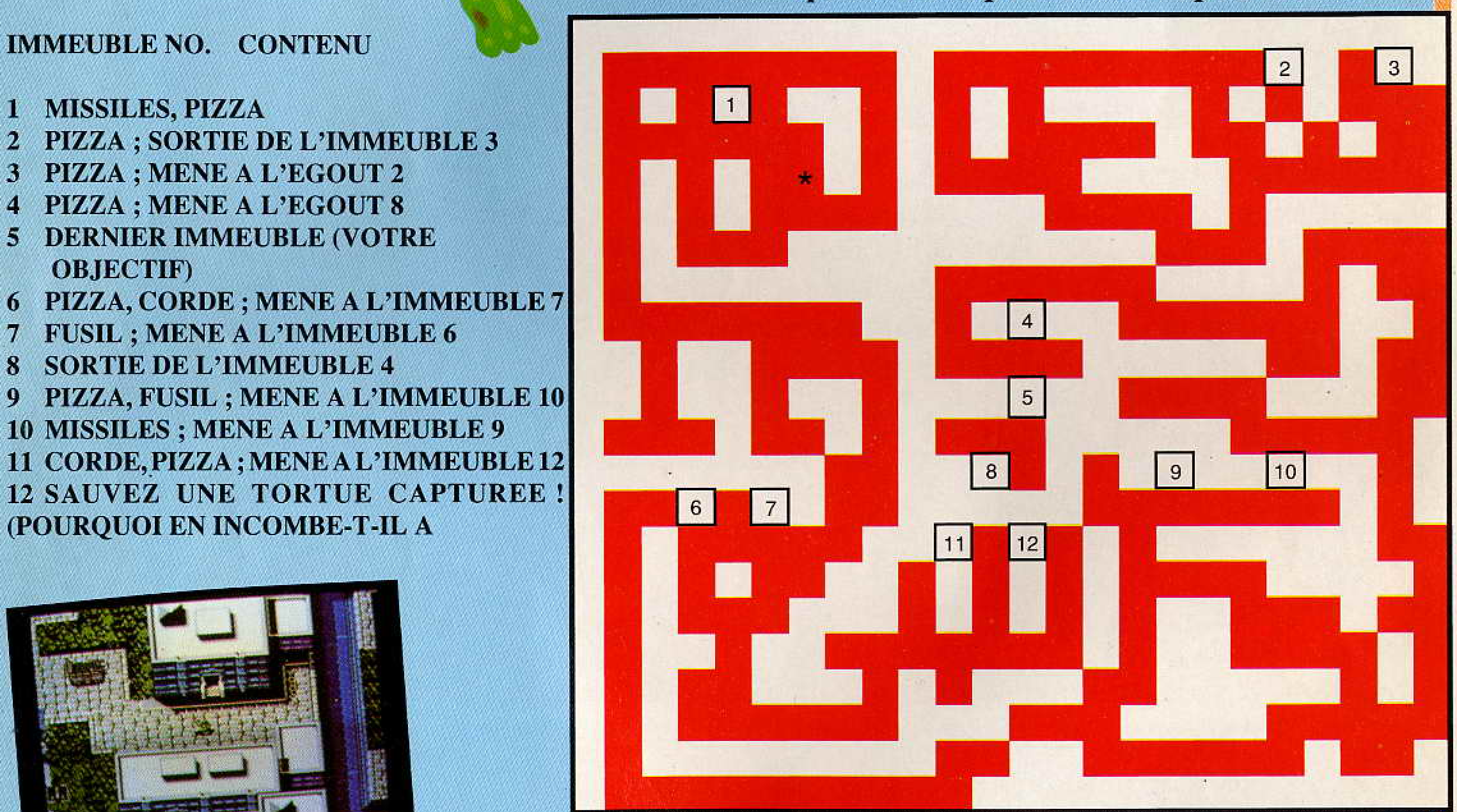
Avec des bombes explosives comme arme offensive, et le pouvoir d'adhérer aux murs, Firebrand (mais oui, c'est vous !) doit se mettre en quête dans de nombreux niveaux, détruisant les Destroyers et découvrant les objets utiles au passage. L'écran est fractionné en deux parties : une vue aérienne et une vue de côté, où se déroule toute l'action proprement dite. Vous êtes capable de converser avec des personnages très divers lorsque vous vous trouvez dans les zones d'écran aérien, apprenant ainsi des informations et des indices essentiels.

"Gargoyle's Quest" est un jeu fantastique, qui comprend des graphiques étonnants et une action qui vous bloquera des jours et des jours durant sur votre siège !

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

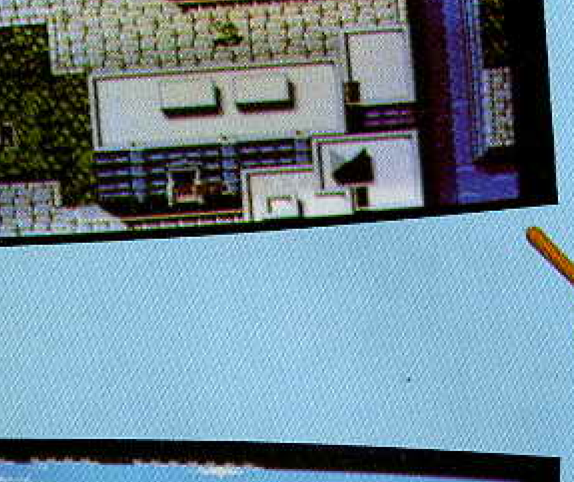
COWABUNGA!!

Si vos héros favoris recouverts d'une demi-carapace passent un sale quart d'heure au niveau trois, ne désespérez pas : prenez quelques pizzas, et lisez simplement les trucs ci-dessous. Nous avons tracé une carte pour vous aider, plus une description de ce que recèle chaque niveau.



IMMEUBLE NO. CONTENU

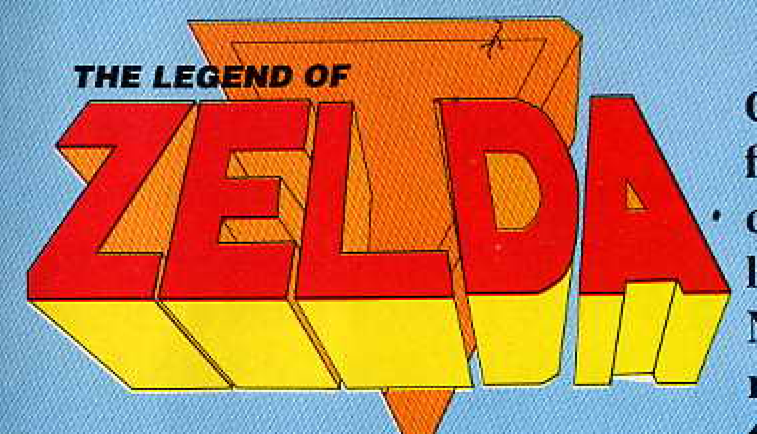
1 MISSILES, PIZZA
2 PIZZA ; SORTIE DE L'IMMEUBLE 3
3 PIZZA ; MENE A L'EGOUT 2
4 PIZZA ; MENE A L'EGOUT 8
5 DERNIER IMMEUBLE (VOTRE OBJECTIF)
6 PIZZA, CORDE ; MENE A L'IMMEUBLE 7
7 FUSIL ; MENE A L'IMMEUBLE 6
8 SORTIE DE L'IMMEUBLE 4
9 PIZZA, FUSIL ; MENE A L'IMMEUBLE 10
10 MISSILES ; MENE A L'IMMEUBLE 9
11 CORDE, PIZZA ; MENE A L'IMMEUBLE 12
12 SAUVEZ UNE TORTUE CAPTUREE ! (POURQUOI EN INCOMBE-T-IL A





Dans les grandes lignes, l'astuce consiste à parvenir à l'immeuble quatre, à vous y frayer un chemin et à sortir à l'égout 8. Quand vous en êtes arrivé à ce stade, retournez dans l'égout, ramassez la pizza et ressortez. Vous aurez ainsi récupéré tout le pouvoir de la tortue !

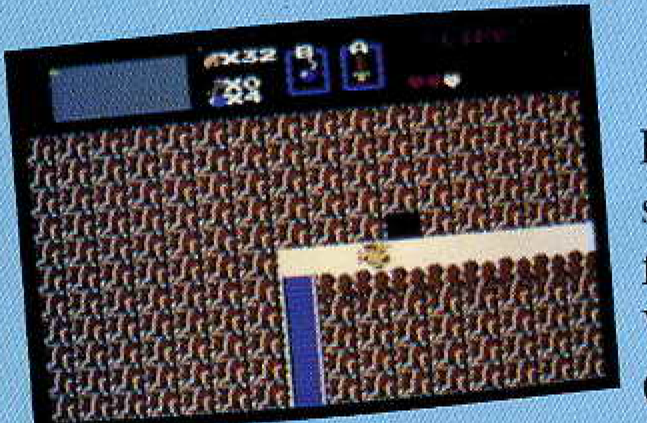
Et maintenant, il ne vous reste plus qu'à abattre la Megaturtle !



Comme la plupart d'entre vous le savent probablement, une fois que Link a vaincu Ganon, il commence une seconde quête. Et, bien que le monde en surface soit identique, tous les mondes souterrains se trouvent à des endroits différents ! Nous avons déjà étudié les six premiers labyrinthes dans un numéro précédent du Club Nintendo ; voici le secret des trois derniers ...



NIVEAU SEPT



Vous vous rappelez où se trouvait le labyrinthe huit dans la première aventure ? Et bien, un écran à gauche de celui-ci, vous trouverez l'entrée du niveau sept ; essayez de brûler un arbre ...

NIVEAU HUIT

Pour commencer, vous devez vous rendre à la chute d'eau puis passer un écran à gauche. A l'aide d'une bombe, vous devriez découvrir l'entrée au-dessus de l'eau ...



NIVEAU NEUF





Rendez-vous simplement dans l'angle supérieur gauche du monde en surface, et frayez-vous un chemin à coup de bombes. Vous êtes maintenant bien placé pour infliger une nouvelle défaite à Ganon !



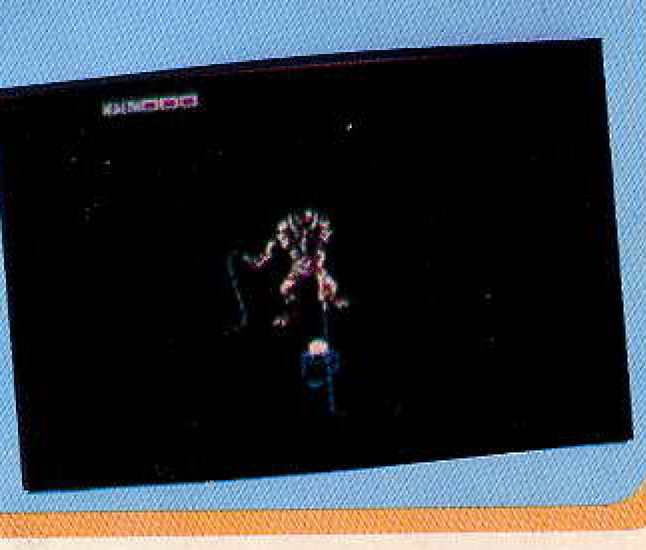
Venir à bout des deux premiers labyrinthes n'est pas chose aisée, tout spécialement pour quelqu'un comme Fester (mais non, je plaisantais !). Avant que votre héros sans peur et sans reproche pénètre dans un labyrinthe, il doit s'assurer que sa puissance de tir au fusil est au maximum, et qu'il est bien en possession de tous les objets disponibles ; alors, et seulement alors, il sera prêt pour le combat.

McWimpie



Ne vous laissez pas berner par son nom, McWimple est tout sauf fragile ! Pour en venir à bout, Fester doit éviter ses tentacules et placer le plus de TNT possible autour de l'immonde créature. C'est là que les potions d'énergie sont précieuses !

Xybar



Xybar est un peu plus rapide que McWimple, mais il attaque sensiblement de la même façon. Fester va devoir utiliser les potions d'invisibilité qui lui permettront de tirer sur son ennemi jusqu'à ce que celui-ci retourne dans l'univers étrange d'où il vient.

BIONIC COMMANDO



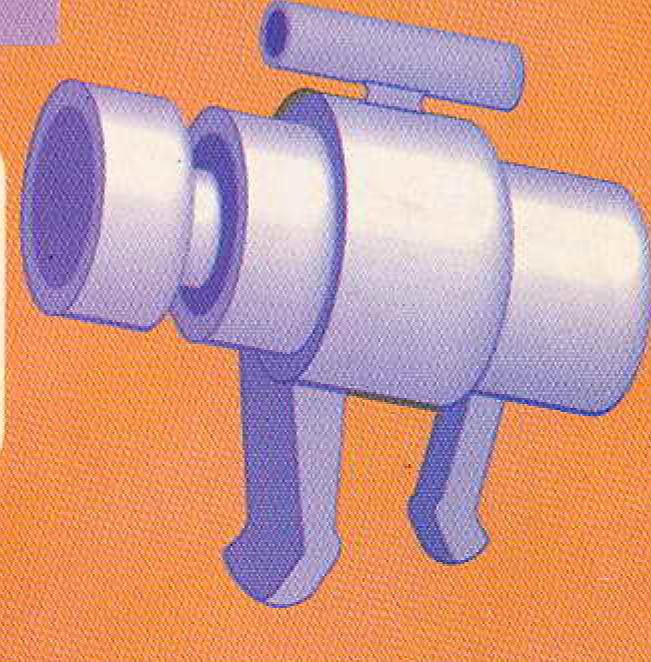
POURQUOI EST-CE QUE JE NE PEUX RIEN VOIR DANS LA ZONE 4?

Pour y voir mieux dans la Zone 4, vous avez besoin des fusées éclairantes. Après avoir terminé la Zone 1, dirigez-vous vers la Zone 13 qui est une zone neutre, pour y trouver les fusées éclairantes. Vous devriez alors pouvoir traverser la Zone 4 sans trop de problèmes !

Il existe un moyen de récolter de l'énergie supplémentaire dans ce jeu Capcom ; vous n'avez qu'à attendre tout simplement à l'extérieur de la pièce où se trouve le dernier ennemi dans la Zone 1. Lorsque les soldats sont parachutés au-dessus de vous, vous devez les canarder et récupérer les capsules d'énergie qu'ils laissent tomber. Il est plus sage d'amasser 3 ou 4 unités d'énergie (environ 30 capsules) avant de pénétrer dans la pièce. Un autre truc consiste à rentrer délibérément dans les camions ennemis pour pénétrer dans la zone de combat. Vous pourrez alors récolter des capsules supplémentaires sur les ennemis principaux de chaque niveau (une jeep ou un soldat à bouclier). Répétez la procédure dès que votre niveau d'énergie commence à baisser.

ROBOCOP

COMMENT VENIR A BOUT DU TERRORISTE DANS LE BUREAU DU MAIRE ?



Ce type est coriace, pour sûr ! Non seulement il brandit un semi-automatique, mais il ose utiliser le maire comme bouclier humain ! Seulement voilà, le maire est la clef du succès de l'opération, alors surveillez-le de près. Dès qu'il clignote, vous savez qu'il est sur le point de plonger au sol et que l'homme armé va vous tirer dessus. Alors ce sera le moment idéal pour le viser et l'abattre. Dès que vous aurez tiré, accroupissez-vous pour éviter la balle qui arrive. Faites aussi attention à ne pas toucher le maire, sinon vous perdriez de l'énergie.

Lorsque le terroriste a été touché à plusieurs reprises, il laissera partir le maire pour se ruer sur vous. C'est le moment où jamais d'utiliser vos poings car une balle perdue risquerait d'atteindre le maire. Avant peu, ce plaisantin devrait se retrouver derrière les barreaux!



Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au (16.1).34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions, du lundi au vendredi, de 9h à 19h (18h le vendredi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-contre. De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter des milliers d'autres lecteurs en nous les envoyant.

TRUCS ET ASTUCES
Club Nintendo
B.P.14
95311 Cergy-Pontoise Cedex
France

DOUBLE DRAGON

Sur l'écran titre, sélectionnez 2 PLAYER GAME B (jeu B à deux joueurs). Ensuite, lorsque le jeu commence, pulvérisez l'énergie de votre adversaire au niveau zéro et vous récolterez la vie que vous venez de perdre ! Répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez récupéré les huit vies.

A. RABADON, A. NORTES ET H. CASU - ESPAGNE
F. NARBONNE ET R. HENRY - FRANCE

Quand GAME OVER apparaît sur l'écran, utilisez la séquence suivante pour continuer : HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, A et B. Ce truc ne marche qu'aux trois premiers niveaux.

SNAKE, HOLLANDE

XEVIOUS
The Avenger

Peu de temps après que vous ayez atteint la première série de murs tournoyants, vous trouvez un lac. Si vous lancez des bombes dedans, vous découvrirez un symbole S qui vous rapportera une vie supplémentaire !

D. PINCHIN, G.B.

ZELDA II
The Adventure of Link

Quand vous arrivez au combat final (contre votre ombre), tenez-vous contre le bord gauche de l'écran, agenouillez-vous et n'arrêtez pas de donner des coups d'épée sur votre droite. Ensuite, lorsque l'ombre se précipitera sur vous, elle s'empalera sur votre épée!!

JAN EN WIEBE DE VOS - HOLLANDE

SUPER MARIO BROS.

Quand vous arrivez dans la zone avec les baleines au Monde 4-2, au lieu d'aller à droite, dirigez-vous sur la gauche. Vous allez trouver une baleine plus petite : attrapez la potion qui se trouve sous l'herbe et laissez-la tomber à vos pieds. Une porte apparaîtra. Maintenant, vous devriez pouvoir récolter un champignon qui augmentera votre puissance en passant par cette porte !

D. PINCHIN, G.B.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Dans le jeu TMHT, lorsqu'une des quatre tortues détient les boomerangs, vous pouvez les partager. Pour cela, vous devez lancer trois ou quatre des boomerangs loin de vous, et passer à une autre tortue qui n'a aucune arme. Elle attrapera alors les boomerangs pour les garder précieusement !

A. QURIS ET CATALO-VALDURENQUE - FRANCE
P. VAN BERKET - HOLLANDE

RUSH'N ATTACK

Quand vous êtes attaqué par les ennemis au niveau de la Bombe Nucléaire, tenez-vous à l'extrême gauche de l'écran, et donnez-leur des coups de couteau SANS ARRET. Une fois qu'ils ont été anéantis, passez aux bazookas !

R. BEHAVA-FONTENAY FRANCE

Top 10 des Lecteurs

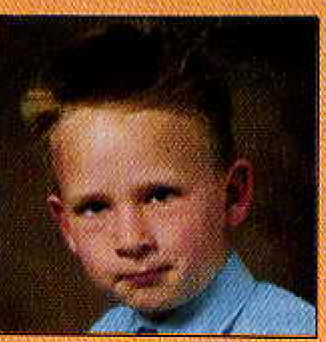
1. SUPER MARIO BROS. 2
2. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
3. THE LEGEND OF ZELDA
4. SUPER MARIO BROS.
5. DOUBLE DRAGON 2
6. TRACK AND FIELD 2
7. ZELDA 2; THE ADVENTURE OF LINK
8. METAL GEAR
9. BATMAN
10. MEGA MAN

Donc, pour la troisième fois consécutive, Super Mario Bros. 2 conserve la première place ! Mais ne sous-estimons pas nos héros à semi-carapace, d'ici la parution du N°2!

Luigi a travaillé dur à comparer les résultats du Top dix. Donnez-lui une belle surcharge de travail en envoyant vos votes à l'adresse habituelle du Club Nintendo !! Notez vos cinq jeux préférés, par ordre de préférence, et envoyez cette liste avec vos nom, adresse et numéro d'adhérent. Nous la ferons entrer dans le seul et unique Top Dix des Lecteurs du Club Nintendo entièrement européen !!



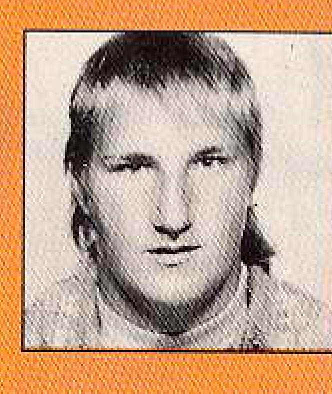
Profil d'un Joueur



Nom: Thomas Hartwright
Age: 10
Pays: Angleterre
Jeux Préférés: Assurément les Super Mario Bros et TMHT.
Centre d'Interets: Jouer sur la Nes tout en lisant des BD et en jouant au train.
Meilleurs Scores: Solomon's Key, niveau 38
Ambitions: Concevoir des cartouches Nintendo quand je serai grand.



Nom: Michot Fabien
Age: 14 ans et demi
Ecolier
Centre d'Intérêts: Tennis, natation
Meilleur score: Life Force en temps record
Jeux préférés: Life Force et Super Mario I
Ambitions: Continuer à jouer sur les NES pour toujours et devenir un électronicien



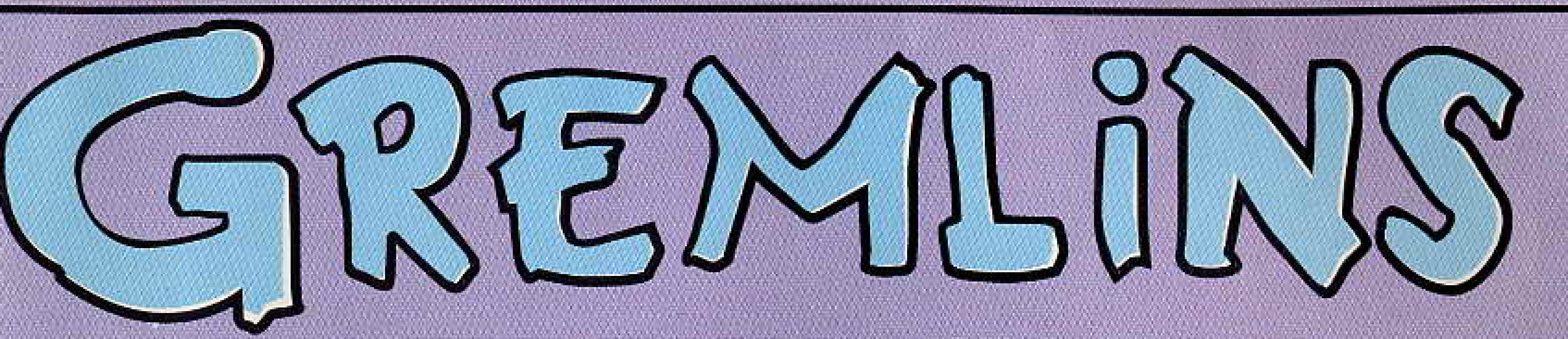
Nom: Sascha Wehinger
Age: 14
Pays: Suisse
Centre d'Intérêts: Les jeux NES, le handball et la lutte.
Meilleur Score: J'ai fini The Legend of Zelda en une vie.
Jeux Préférés: Fester's Quest et Cobra Triangle
Ambition: Terminer TMHT.



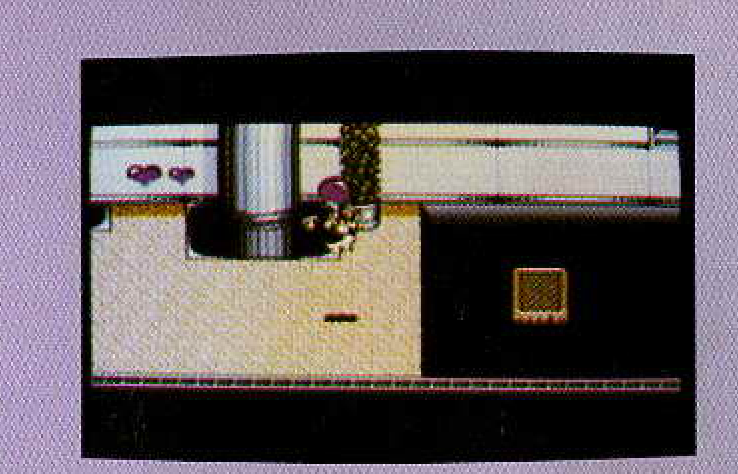
Nom: Luca Romano
Age: 23
Pays: Italie
Jeux Préférés: Zelda I & 2, SMB 2, Top Gun et Batman.
Meilleur Score: J'ai terminé SMB2, Zelda 1 & 2 et Castlevania 2 en moins d'une semaine.
Centre d'Intérêts: Musique, planche á voile, pêche et Nintendo.
Ambition: Terminer Batman en un temps record.

Coup d'oeil Furtif

Un petit coup d'oeil sur quelques jeux prochainement disponibles...



Encore un de nos prochains jeux tiré d'un film à succès. Ces petits toqués verts menacent une fois de plus une ville et, incarnant Gizmo, le seul bon Gremlin existant, vous avez pour devoir de les arrêter.



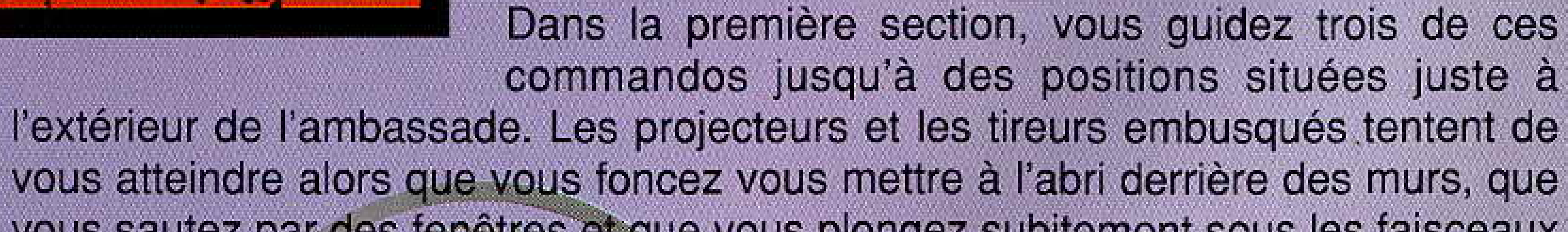
A travers des labyrinthes souterrains, Gizmo doit éviter de dangereux pièges et des Gremlins mutants pour parvenir à la fin de chaque niveau, en ramassant différents objets sur son passage. Dans certaines zones, Gizmo va rencontrer des boutiques dans lesquelles il pourra acheter des objets tels que des ballons, des bouteilles de récupération de vie ou des vies supplémentaires, contre des cristaux qu'il aura pu ramasser en chemin.



Cinq niveaux d'action très prenante attendent les petits gremlins intrépides prêts à se lancer dans l'aventure. Pour ajouter encore à l'attrait de ce jeu, le graphisme animé est des meilleurs qui soit ! Encore un succès assuré pour Sunsoft.



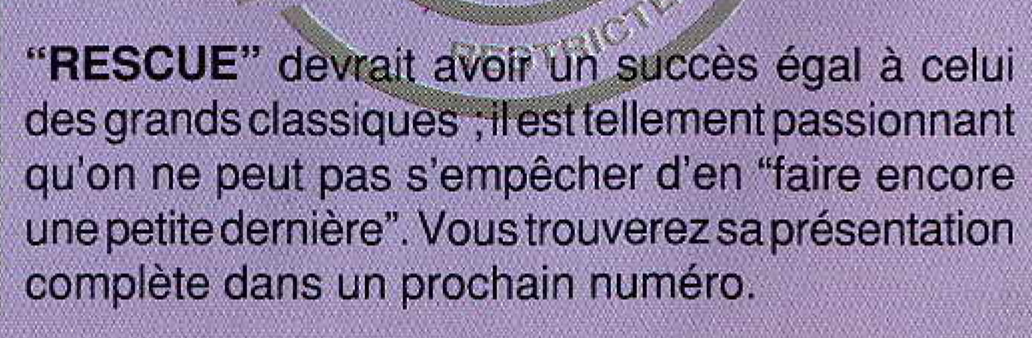
Cela fait onze jours que les terroristes occupent l'Ambassade. La police a vainement tenté de négocier. Alors maintenant, c'est à vous et à vos commandos d'élite de prendre l'Ambassade d'assaut pour renvoyer les terroristes d'où ils viennent. Seulement voilà, il y a des otages ...



Dans la première section, vous guidez trois de ces commandos jusqu'à des positions situées juste à l'extérieur de l'ambassade. Les projecteurs et les tireurs embusqués tentent de vous atteindre alors que vous foncez vous mettre à l'abri derrière des murs, que vous sautez par des fenêtres et que vous plongez subitement sous les faisceaux lumineux. Alors, faites preuve de rapidité et d'agilité si vous voulez mener vos hommes à bon port !

Si vous y parvenez, vous pourrez alors tirer sur les fenêtres de l'ambassade et surprendre les silhouettes qui s'y profilent. Pendant ce temps, vous pouvez aussi expédier les autres commandos pour envahir l'Ambassade et sauver les otages.





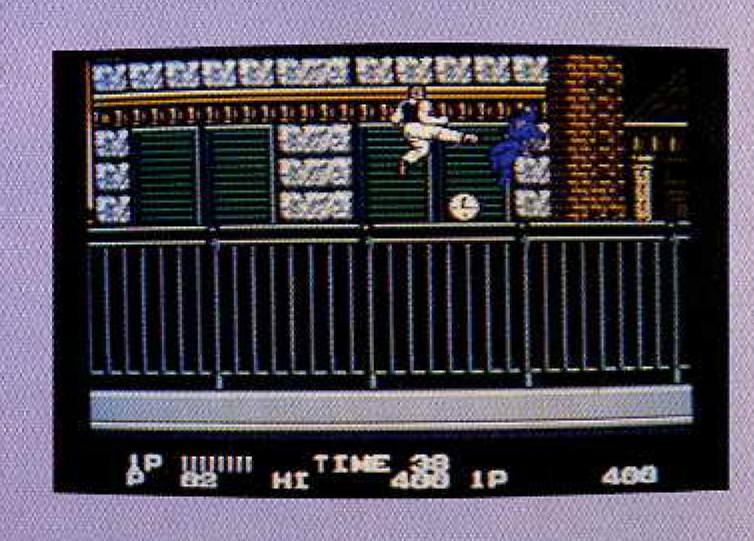
"RESCUE" devrait avoir un succès égal à celui des grands classiques ; il est tellement passionnant qu'on ne peut pas s'empêcher d'en "faire encore une petite dernière". Vous trouverez sa présentation complète dans un prochain numéro.

BAD DUDES

Certains sont complètement fous, d'autres sont extravagants, mais dans l'ensemble ils sont tout simplement méchants. Et les Dragon Ninjas vont regretter de s'y être frottés ...



L'action est garantie dans cette version d'arcade accélérée. Il n'y a qu'une loi, la loi du plus fort ! Sur six niveaux de pratique du combat de rue, les Bad Dudes doivent subir l'attaque des Dragon Ninjas, utilisant toutes leurs forces disponibles. L'action commence dans la ville ; les Ninjas n'y sont pas encore trop coriaces, mais ils créent quelques problèmes aux héroïques bagarreurs. Ensuite, ils sautent dans un camion lancé à toute vitesse, mais ce n'est pas parce que vous n'avez pas payé pour la balade que vous pouvez compter sur une partie gratuite ! Quatre autres niveaux attendent les freluquets en herbe qui veulent se frotter aux Dragon Ninjas. Avec un graphisme superbe et une action bien rythmée, ce jeu est des plus étonnants !!



GHOSTBUSTERS II

Tiré du film à succès, Ghostbusters II vous fait découvrir un univers regorgeant de fantômes, de vampires et de vase représentant dix fois l'Océan Atlantique ! Afin de trouver Vigo et libérer la ville, votre poursuite sans relâche des fantômes va vous mener dans les égouts de New York et même en haut de la Statue de la Liberté.



Traversant un océan de boue et tout un tas de taudis, les Ghostbusters doivent utiliser leur équipement haute technologie pour capturer et vaincre les fantômes qui menacent de prendre le pouvoir sur New-York! Arpenter les rues en ECTO 1-A, pulvériser Wall Street dans la Statue de la Liberté, et anéantir l'ignoble Vigo, voilà la simple journée de travail qui attend les Ghostbusters. Mais ce pourrait bien être la dernière, si jamais ils échouaient. Alors, qui appelez-vous ?





NINTENDO WORLD CUP



Des clameurs assourdissantes s'élèvent de la foule dès que les équipes pénètrent sur le terrain. D'un côté comme de l'autre, il a fallu beaucoup d'efforts pour arriver à ce niveau et maintenant, chaque équipe est à un doigt de la coupe de football la plus enviée du monde. Hélas, ce jeu ne tolère qu'un seul gagnant...



Le coup d'envoi est donné. Les italiens passent rapidement à l'attaque, font circuler la balle ... et obéissent aux instructions que leur crie leur capitaine. L'attaquant a débordé l'aile adverse, laissant la défense brésilienne loin dans son sillage, et centre pour le capitaine, qui tire droit au but, mais le gardien de but dévie la balle d'une belle parade. L'équipe italienne maintient la pression en faisant venir son libéro, qui, d'un lobe, renvoie la balle à son capitaine qui marque par une superbe tête plongeante ... ET BUUUUUUUUUUUT !

Si vous voulez revivre l'atmosphère survoltée de la Coupe du Monde, ne cherchez plus : voici la dernière cartouche de jeux de Nintendo. Une foule de fonctions étonnantes et une action torride, voilà de quoi vous amuser ! Avec jusqu'à deux joueurs par équipe, vous pouvez amener votre pays à la victoire, ou bien, vous pouvez utiliser la NES Four Score et prendre part à un tournoi faisant intervenir jusqu'à quatre joueurs ! Avec ses tacles fracassants , ses coups d'épaule vicieux, ses tirs précis du pied gauche, ses têtes plongeantes et ses balles aériennes négociées avec grand art, ce jeu est superbe! Ne le manquez pas, il va sûrement devenir champion toutes catégories !



Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cedex,
France.

Boîte aux Lettres

PLACE AUX ENFANTS!

Tout a commencé un soir, dans une grande surface, où mes yeux se sont posés sur une petite boîte grise. J'ai attiré mon père vers elle...Il n'a rien dit.

Depuis, chaque fois que nous sommes allés faire les courses, je l'ai admirée.

En fin d'année, mon père n'a pu résister et l'a achetée. Cependant, l'inconvénient est que, si les cartouches sont splendides, géniales et pleines de suspense, il faut les mériter!!

Maintenant, avec Nintendo chez nous, c'est fou! Papa est toujours aux commandes...
Thierry. -sans adresse- F

Cher Thierry, merci beaucoup pour ta charmante lettre. Mais tu as raison, les cartouches Nintendo se méritent et il ne faut pas négliger tes devoirs à cause de la console.

Je suis sûr que si tes résultats scolaires sont bons, ton papa te fera une petite place devant TON NES...

Voici ce qui arrive quand on emmène ses parents de force dans les grandes surfaces, admirer une certaine petite boîte : on ne peut plus essayer ses jeux préférés!

Mario

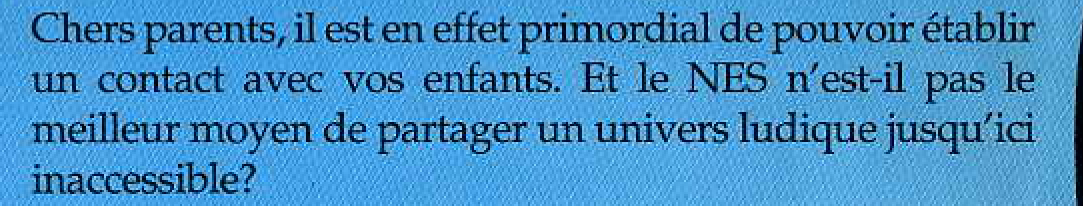
QU'EN PENSENT LES PARENTS?

D'abord sceptique, j'ai accepté de pénétrer dans l'univers de Nintendo, initiée par mon fils de 13 ans. Grâce à celui-ci, véritable virtuose et excellent pédagogue, je vis des aventures magiques en passant des soirées chaleureuses, faites de rires, d'émotions et de tensions qui me laissent le sentiment d'avoir partagé quelque chose d'essentiel.

Il me semble important, pour nous les parents, d'aller voir de quoi sont faits les jeux.

Sinon, nous passons à côté d'un univers dans lequel vivent nos enfants. Univers qui a ses codes, signes de reconnaissance, etc...
Et nous nous privons d'un réel bonheur.

Sylvie D.-Moret / Loing- F



Chers parents, il est en effet primordial de pouvoir établir un contact avec vos enfants. Et le NES n'est-il pas le meilleur moyen de partager un univers ludique jusqu'ici inaccessible?

Quel plaisir aussi que les rôles soient pour une fois inversés: les enfants sont si fiers de guider leur papa (ou leur maman) néophyte dans des aventures dont il ne soupçonnait même pas la complexité!

C'est vrai, vous ne pouvez pas vous permettre de manquer ce rendez-vous avec la communication, le partage des émotions ...et les crises de fou-rire.

Amicalement. Mario

LE DROIT DE VOTE

Il y a un mois environ, j'ai invité des copains pour leur faire découvrir mon dernier achat : "Simon's Quest". Nous devions être une dizaine, et voilà que Mathieu déclara que les jeux X (je tairai le nom...) étaient mieux!

Pour savoir qui avait raison, nous avons décidé de procéder à un vote. Résultat : je l'ai emporté avec 9 voix contre 1. Et encore, la seule contre moi, je la déclare nulle, car c'était celle de Mathieu....

Maintenant, j'ai la preuve que les consoles Nintendo sont les meilleures et qu'elles le resteront. Félicitations à toute l'équipe Nintendo pour ses jeux supers.

Loïc -Le Cocguen- F

Quelle ardeur tu déploies pour défendre tes (et nos) couleurs!! Nous ne pouvons que t'en féliciter et te souhaiter de nombreuses heures de plaisir sur ton NES.

Noël étant encore tout "chaud", nous espérons que le Game Boy a occupé une place prédominante dans ton soulier.

Nul doute qu'avec ce dernier coup porté, ton copain Mathieu se ralliera très vite à ta cause!

Toute l'équipe de Nintendo.

**Chers amis du Club Nintendo,
Dans le but de faire mieux, Luigi et moi, on aimerait vous connaître un peu mieux! Alors, soyez gentils, retournez-nous ce questionnaire, une fois rempli, au CLUB NINTENDO,
BP, 14 95311 Cergy Pontoise Cédex.**

**Des cadeaux-surprises récompenseront les 200 d'entre vous dont le nom sera tiré au sort!
Il suffit de cocher la case ☐ qui correspond à votre réponse ou de remplir les lignes en pointillés.**

1) Quel âge avez-vous? ....ans

2) Sexe : Féminin ☐ Masculin ☐

3) N° de membre ou adresse : ....
....

4) Quels sont les trois jeux Nintendo que vous préférez?
1..............................
2..............................
3..............................

5) Combien d'heures par semaine jouez-vous avec votre console?
- de 2 h ☐ entre 3 et 5 h ☐
entre 5 et 10 h ☐ + de 10 h ☐

6) Vous possédez votre console depuis :
87 ☐ 88 ☐ 89 ☐ 90 ☐

7) Combien de jeux possédez-vous? ....

8) Le magazine du Club est :
super ☐ bien ☐ moyen ☐ mauvais ☐

Pourquoi?
....

9) Participez-vous au Top 10? oui ☐ non ☐
Si non, pourquoi?
....

10) Et aux meilleurs scores? oui ☐ non ☐
Si non, pourquoi?
....

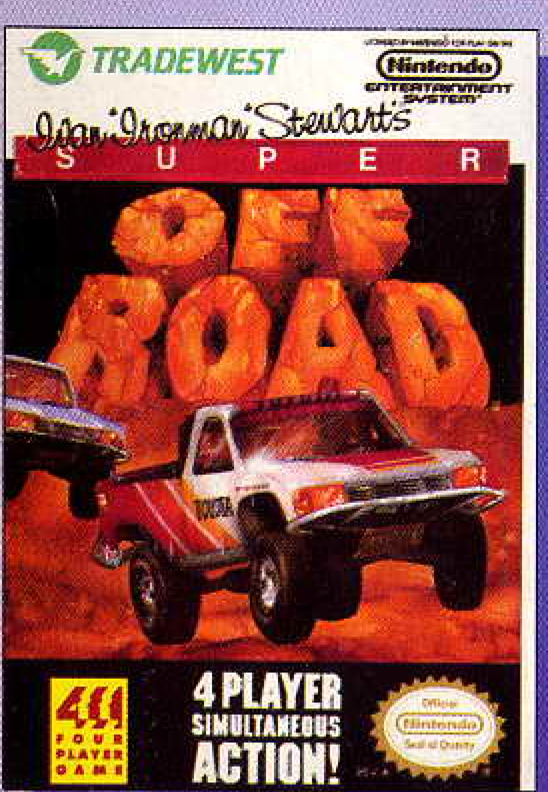
11) Tapez-vous le 36 15 code Nintendo sur le Minitel?
jamais ☐ parfois ☐ souvent ☐
tous les jours ☐

12) Appelez-vous le SOS Nintendo au 16.1.34.64.77.55?
jamais ☐ parfois ☐ 1 fois / jour ☐

13) Avez-vous des suggestions ou des remarques à nous faire?
....
....

**Un grand merci pour avoir bien voulu répondre à toutes ces questions et à bientôt!
Mario**

NES FOUR SCORE™



POUR LE PLAISIR DE JOUER JUSQU'A QUATRE JOUEURS A LA FOIS!

Le plaisir, ça se partage! Branché à la console, le NES Four Score™ permet jusqu'à 4 joueurs de jouer simultanément. Toute combinaison de 1 à 4 joueurs est possible avec les jeux spécialement conçus.

Le NES Four Score est compatible avec le NES Max,* le NES Advantage* et les manettes Nintendo classiques.

Pour permettre d'apprécier pleinement le travail d'équipe, la sélection de jeux pour 4 joueurs augmente constamment. Le commutateur 2 ou 4 joueurs permet de déterminer le nombre de joueurs dans l'équipe. Et grâce à ses boutons A et B turbo, le NES Four Score offre aussi la possibilité d'augmenter la puissance des manettes.

NES Four Score : Parce qu'à 4 joueurs, c'est meilleur encore.